ISBN978-4-7758-0693-7
C0076 ¥1700E

定価：本体1,700円 +税

株式会社コーエー

●本書は株式会社マーベラスエンターテイメントの許諾商品です。

DS

ルミナスアーク2 ウィル 究極ブック

KOEI

キャラクターの秘密がバッチリわかる、すべての「選択」の結末を徹底解析！

- 30人以上ものキャラクターたちのプロフィールやイベントをくわしく紹介！
- 全30章のメインシナリオと、全55種類のサブステージの攻略法を最短チャートとともに解析！
- 温泉での水着イラストを完全公開！　アフターブレイクや温泉会話の情報もバッチリ!!
- 2周目以降のプレイにも使える攻略テクニックなど、ゲームのやりこみ情報もいっぱい!

ルミナスアーク2ウィル
究極ブック
Luminous Arc 2
ルミナス アーク ウィル
Luminous Arc 2 Will
Ultimate Hint Book

Luminous Arc 2 Will

Ultimate Hint Book

ルミナスアーク2 ウィル 究極ブック

koei

魔法が人々の生活と文明を支える封印国家カルナヴァ

建国から4000年の歴史を持つ封印国家「カルナヴァ」。
この地には、「魔女」と呼ばれる人々がいた。

「レヴ魔法協会」を創設し、「魔法」で国に繁栄をもたらした魔女たち。
しかし、レヴ魔法協会を離脱した氷影の魔女「ファティマ」の反乱により、
長く続いた平和は唐突に幕を閉じる。
戦火は王国のみならず大陸全体に広がり、人々は恐怖に包まれた。

これが、「魔女戦争」と呼ばれる戦乱のはじまりである。

——魔女戦争の勃発から3年。

カルナヴァに暮らす騎士訓練生「ロラン」は、
王国で数年に一度開かれる星華祭の前夜、
ファティマの部下に襲われていた見習い魔女「アルティ」と出会う。

彼女を助けるべく、一緒に「王府研究所」へと逃げ込むロラン。
そこで彼は、融合した者に魔法の力を与える「ツール」に触れてしまう。

ロランの数奇な運命は、こうしてはじまりを告げるのだった。

ひとりの魔女の反乱によって、この地は戦火に包まれた——

ルミナスアーク2 ウィル
究極ブック

Contents

Chapter I
ワールドガイダンス

4000年の歴史を誇るカルナヴァ王国のはじまりや各地域の風土、そこに住む人々の特徴をくわしく解説。さらに、勢力ごとにキャラクターたちのプロフィールを紹介するほか、ポイントとなるイベントをピックアップ！温泉での水着姿も公開!!

I

悠久の大地——カルナヴァ王国

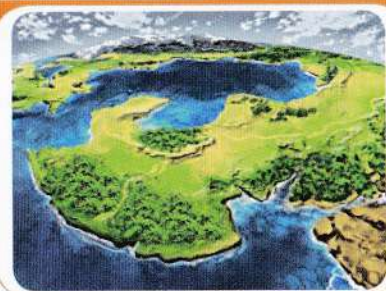
4000年の歴史と変化に富んだ地形、さまざまな気候風土を持つカルナヴァ王国。まずは、物語の舞台となるこの地への理解を深めよう。

カルナヴァ王国のはじまり

4000年前、超高度魔法文化を築き繁栄していた古代ナヴル文明が「はじまりの日」と呼ばれる大惨事により崩壊。古代人のほとんどが死に絶えてしまった。そんななか、生き延びた皇族が人々を導くために王国を興したことが、カルナヴァ王国の起源とされる。

カルナヴァ王国は、カルトゥーラ地方などの6つの地域に分かれ、それぞれ特色ある自然を持つ。また、シルビーク海という美しい地中海やアルタナ界と呼ばれる異空間も存在しているという。

カルトゥーラ地方

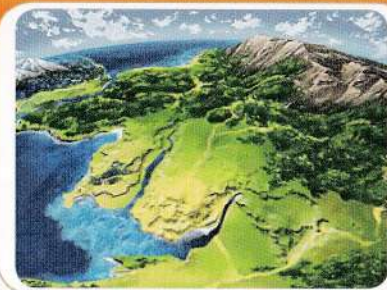
シルビーク海の南に位置する丘陵地帯。ワインの生産が盛んなうえ、海産物にも恵まれており、豊かな土地として栄えている。ただし、近年では「ラピスアーツ」という誰でも魔法が使える道具を生産する工場「アーツプラント」の完成にともない、主要産業がアーツ製造に移り変わりつつある。この地域には、レヴ魔法学園につながるカルクス街道やアーツ加工都市パールパーク、「魔女の檻」と呼ばれるモーガス監獄などが点在する。

王都カルナヴァ

カルトゥーラ地方にある女王国家カルナヴァ王国の都で、シルビーク海に突き出した半島に位置している。4000年の歴史と伝統を誇り、中心には女王ソフィアが住まうカルナヴァ王宮がそびえる。城下町の外周には、外敵からの侵入に備えて城壁が建てられている。

王国では数年に一度、魔法を一切使用せずに花火を打ち上げる「星華祭」が催される。もともと星華祭は、花火で空を浄化する儀式的なものだったが、現在はお祭り行事となっている。

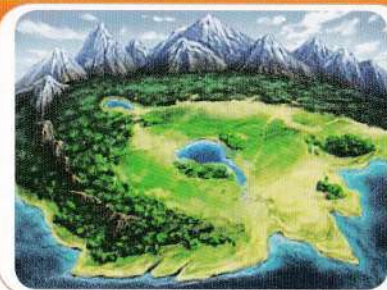
トフォクス地方

カルトゥーラ地方の北東に位置する、緑深い土地。「レヴ魔法協会」の本拠地であり、魔女や僧侶をめざす若者が数多く学ぶレヴ魔法学園も、この地域に建てられている。

北東部にあるレドヘルム山には、さまざまな生物が生息する。しかし、近年になってからは、人間を襲う生命体「ハウルビースト」によって、生態系が破壊されつつあり、環境の変化が心配されている。レドヘルム山から丘陵地帯に広がる森林は、アスールの森と呼ばれ、果物や野菜、キノコ等の農作物が特産品となっている。

魔法遺産のひとつ、樹齢1万年を越す古木で作られたリィアン樹の城は、歴代の木の魔女の拠点で、現在は翠蘭の魔女ポプリが住んでいる。

カルサード地方

王都カルナヴァからシルビーク海を挟んで、対岸の半島にある地域。カルトゥーラ地方と並び栄える土地で、流行の最先端を行く都市と呼ばれるイスティアには、レヴ魔法学園の分校・フィリス魔法学園や、沈黙の鐘などの魔法遺産もある。

ロックオー水源は6大水源のひとつであり、いくつもの澄んだ地下水脈を隠し持つといわれている。そのロックオー水源の水がわき出ているアズルケイブは、水の魔力の強まる洞窟である。さらに、歴代の水の魔女が拠点にしている魔法遺産のヘミール幽水遺跡もある。現在は慈水の魔女ルナルナが、遺跡内で古代言語の調査を行っている。

西部には、風で育つ香草が生い茂るオンザーク草原があり、澄んだ水でうるおっている。

ヨツンコック地方

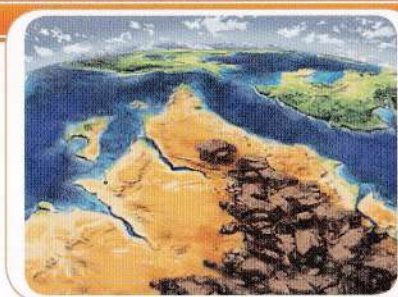
カルトゥーラ地方の南東に位置する、荒れた大地と険しい断崖が続く辺境の地。魔力が枯渇した地であるグランエンドやグランエンド前線は、その特性を利用して古来より絶大な魔力を持つ者を封印する場所として活用されてきた。この局地的な地域での魔力の枯渇は、古代人が故意に起こしたものだという伝承が残っている。また、この地には「魔剣レガ」が封印されており、氷影の魔女ファティマが魔女戦争の開始とともに占拠した。

荒れ地を見下ろす断崖の上には、ファーホムという街があり、緑と荒れ地の迫力ある景観があわさった、風光明媚なところである。南端にそびえるブルヘルム火山は、地脈を通じて各地に大地のエネルギーを送り込む、重要な役割を担っている。

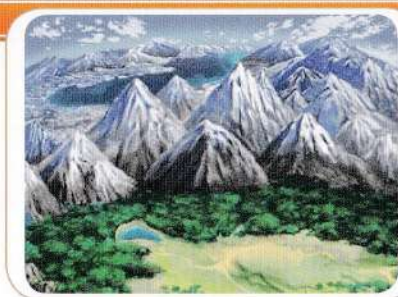
＊トトリー砂漠地方

カルトゥーラ地方とは海をはさんで南に位置する、カルナヴァ王国内でもとくに乾燥した地域。砂漠と奇岩が連なる大地が続くなかに、魔法遺産のひとつ、シルレス遺跡が存在する。シルレス遺跡は、レヴ魔法協会の統括者であるマスターの魂が代々眠る遺跡である。歴史的には、古代ナヴル時代の初期の建物であるという説が有力だ。

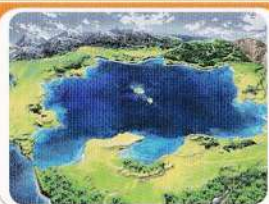
この地域の大部分を占めるのが、トトリー砂漠である。砂漠とはいえ地下深くに水脈も流れているため、独自の生物が生息している。

また、この地方では砂の下から岩塩が発見されることがあり、太古の時代にはこの地が海であったことが知られている。なお、この岩塩は高級品として市場に出回っている。

＊エルゾ地方

カルサード地方の北に位置する、高い山がそびえ立つ地域。カルナヴァ王国北方の氷河地帯から吹く風をふさぐ高山地帯の一角に、ウィンザード山がある。山の断崖は雪と氷におおわれており、正しい道順を知らなければ決して登ることはできない。この山には、15年前に大地震「グランエンド」の発生を命がけで食い止めようとした魔女のひとり、舞風の魔女サティが住む。

また、ウィンザード山の雲海の上には、氷風の聖域と呼ばれる地域がある。しかし、険しい地形と厳しい気候ゆえに、人が住むことはできない。

ウィンザード山のふもとには、リクベートと呼ばれる小さな村があり、ラピスアーツのもととなるシード鉱石などの宝石が産出される。

＊シルビーク海

カルナヴァ王国の国土に囲まれた地中海。海岸線の美しい景観とは裏腹に、船や飛行魔法で沿岸地域を離れると、とたんに波に飲まれてしまうという恐ろしさを秘めた魔の海域でもある。

きれいな波が打ち寄せるシルビーク海岸には、失われた地平と呼ばれる白い砂浜が広がっている。立ち入り禁止区域の一角には、封脈の像と呼ばれる魔法遺産の石像が安置されている。

海のなかには、古代ナヴル時代に封じられた、死者の門がたたずむ人工大陸があり、アルタナ界と通じている。

アルタナ界

この世界との接点である「死者の門」により封じられた、時空の彼方。時間の流れのゆがんだ空間には、同じ景色が連続する死者の回廊や聖域と呼ばれる医療施設など、4000年前の世界が広がっている。

大地に息づくものたち

この世界には多様な生物が生息しているが、そのなかには生態が解明されていないものも多い。ここで、代表的な生物の特徴をつかんでおこう。

人間とそのほかの生物の関係

この世界には、古代ナヴル人の血を引く人間とは別に、よく似た種として人型の生命体である亜人種が存在している。また、人型の生命体以外の生物も多数生息しており、謎に包まれた魔法生物もいる。大半の生物は人間と共存しているが、なかには人間を襲う外敵もおり、人々の生活をおびやかしている。とくにハウルビーストは、年々活動が活発化しており、動向が注目されている。

＊おもな生物の特徴

■古代人

現代人の祖先である古代ナヴル時代の人々のこと。人としての特徴は、現代人と変わらないが、今では禁忌とされる魔法をはじめ、高度な魔法技術を持っていた。しかし、古代ナヴル文明の崩壊とともに多くが死に絶えている。銀月の魔女アヤノは、この時代から生きている。

■亜人種

人間とは異なる、人型の生命種。一説には古代ナヴル時代に改良された人間だというが、真相は不明。すでに多くの種が滅びてしまっているため、有翼種「翼の者」である舞風の魔女サティは、非常にまれな存在だ。

▶翼の者は寿命が非常に長く、高い魔力を持っている。

■人間

古代人の血を引く、現代に生きる人々のこと。魔力素養の高い者は修行によって魔法を使えるようになるが、低い者は使えない。カルナヴァ王国では、女王ソフィアの統治とレヴ魔法協会の協力のもとで、魔法の力に頼りながら生活を営んでいる。

■カニ

川や海などに生息する節足動物。一対のはさみと四対の足がある。大きさは指先ほどの小さなものから、人を超えるほどの巨大なものまでさまざま。

▶外見は凶悪だが、非常においしい黒い巨大ガニだ。

■ファントム

魔法で生み出された、擬似生命体。魔女が召使いとして作り出すことが多い。姿や能力は、作り主である魔女の技術しだいで変化させられるが、技術が未熟だと凶暴化する恐れもある。

■デスビートル

人を超える巨大な昆虫。額にある角で人間を攻撃することもあるが、それは巣を守るための本能によるもの。ふだんは森で静かに暮らしている。ちなみに角には魔力を抑える効果がある。

■ハウルビースト

人間を襲う生命体。最初に確認されたのは16年前で、近年は増加傾向にある。ほかの生命体を排除する凶暴な性質を持つ。騎士団が対策を講じているが、効果はそれほど上がっていない。

▶ハウルデーモン以外にもヘビやカエル姿の者がいる。

■その他

鷲の頭とライオンの下半身を持つグリフォンや、地獄の番犬と呼ばれる3つの頭の怪物ケルベロス、女性の夢魔サキュバスなど、神話に登場するような生物の存在が確認されている。

謎の生物コピン

謎の魔法生物。体がやわらかく、手で握ったときの感触は絶妙。世界に存在する魔力の属性に応じた種類がいることから、魔法と深い関係があるようだ。

カルナヴァ王国に属する者たち

カルナヴァ王国の広大な領地を治めるため、女王のもとには国政や治安を司るいくつもの組織が存在する。おもな組織の特徴を紹介しよう。

執政院と三大騎士団

カルナヴァ王国には、女王直下の組織として、国を運営・管理する組織「執政院」がある。執政院には、それぞれの役割に応じて、情報省や財務省、魔法技術省、騎士団などが存在する。各省のトップには長官がおり、カルナヴァ王国の行く末を握る執政機関を動かしている。

騎士団は、大きく3つに分かれており、王国の防衛など幅広い役目を負っている。砦や都市の警備など守備に特化した鉄犀騎士団、攻撃と機動力に優れ、戦闘や調査任務を行う鋭鷹騎士団、技術を生かした機甲師団として特殊任務を遂行する賢鹿騎士団が三大騎士団である。また、騎士団の下には、王国の騎士をめざす騎士訓練生たちがいる。

▲夜空に広がる美しい七色の光。だが、ロランたちは楽しむことなく、世界の運命を変える事件に巻き込まれてしまう。

国民に親しまれる騎士団

カルナヴァ王国の騎士団は、王都を警備していることもあり、国民にとって身近な存在である。近年ではハウルビーストの襲撃が増加し、不安定な情勢であるため、命をかけて国を守る騎士団に対し、多くの国民は信頼を寄せている。しかし、騎士のなかには、守るべき村や街、都市を捨てて逃げ出したり、ワイロによって一部の者に便宜を図る者もおり、問題となっている。

数年に一度開催される「星華祭」では、鉄犀騎士団と騎士訓練生に準備が任されている。

◀ひさびさの星華祭に向けて準備する騎士団長ガストンと部下たち。国民の期待に応えるのが彼らの使命だ。

伝説の「ルーンナイト」になった少年

見習い訓練生として、騎士をめざす少年。星華祭当日、氷影の魔女の一味との戦いに巻き込まれたロランは、伝説の魔法剣士になるための力を秘めた秘密兵器「ツール」との融合を果たしてしまう。そして、女王ソフィアから正式なルーンナイトになり、世界を救うようにとの使命を託される。

世界の命運を背負う、見習い騎士の少年

ロラン

Roland

Profile

性別 男
年齢 17歳
身長 168cm
武器 片手剣
CV 保志総一朗

EVENT

はじめてのエンゲージ

レヴ魔法学園で、見習い魔女アルティが持つ「ユナイトリング」を装着したロランの体内に、ツールを通じてアルティの魔力が流れ込む。正式なルーンナイトの誕生だ。

EVENT

ルーンナイツ結成

グランエンドを目前に控え、騎士団と合流を果たしたロランは、そこで鉄犀騎士団長ガストンから直属の特別遊撃部隊「ルーンナイツ」の隊長に任命される。

EVENT

出生の秘密

自分がスタンの子ではなく、マスター・マティアスの実子であったことを知るロラン。新たな世界を切り開くために手を貸せという父の言葉を聞くも、拒絶する。

国民から尊敬される女王

カルナヴァ王国を統べる知性と品格に満ちた心優しき女王。魔女戦争で疲弊する民のことを誰よりも憂い、1日も早く平和を取り戻したいと願っている。そのため、魔女戦争を引き起こした氷影の魔女と対立する、閃光の魔女への協力を決意。ルーンナイトの資格を得たロランたちを、レヴ魔法協会に派遣する。一方、戦争の原因となった魔法の力を危ぶみ、秘かに排除を進める。

国の行く末を憂い、平和を願う女王
ソフィア

Profile
- 性別 女
- 年齢 25歳
- 身長 166cm
- 3サイズ Fカップ
- 武器 大杖
- CV 田中理恵

Sophia

EVENT
女王の決意

永遠の命と無限の力をもたらすという「死者の門」の解放を防ぐため、シルビーク海岸に集結した騎士団に、マティアスとの決戦の重要性と平和への決意を語るソフィア。

EVENT
女王の裏切りと宿命

自らの命令で、ロランたちルーンナイツの身柄を捕らえさせたソフィア。彼女は、魔法戦争を通じて魔女や魔法の存在そのものが罪だと悟り、この先の世界には魔法は必要ないと判断を下したのだ。そして、開発された新型ツールを武器に、魔力を封じる封印国家の女王として課せられた使命を果たそうとする。

執政院の長官たち

王国を運営する執政院のメンバーとして女王ソフィアを支える大臣たち。そのなかでも、情報省のグリム、財務省のブルーナ、魔法技術省のレンドルの3名は、ソフィアの側近として、騎士団の団長とともに大きな権力と発言力を持っている。

情報省

国政にまつわる情報を取り扱う省。グリムは、女王に忠実で冷静な判断を下す片腕的な存在。

つねに冷静沈着な情報分析官
グリム

EVENT
魔女戦争の爪あと

各地に設置した観測ポイントからの情報をもとに、戦争の被害状況を報告するグリム。

Grimm

財務省

王国の財政管理や運営を取りしきる省。ブルーナは、長引く戦争の影響で困窮する王国の財政問題に神経をとがらせている。

王国の財政問題に頭を抱える苦労人
ブルーナ

魔法技術省

魔法を用いた技術の研究や開発に取り組む省。レンドルは、得体の知れない怪しげな人物だ。

独自に魔法研究を進める科学者
レンドル

EVENT
財務長官としての務め

ツールの追跡調査を希望する賢鹿騎士団長シュタイナーを引き留め、施設の被害状況を確認しようとするブルーナ。

Bruna　Wendel

王国の守護者たち

鉄犀騎士団長のガストンは女王ソフィアをはじめ、国民からも絶大な信頼を得ている武人。鋭鷹騎士団長のリヒテルはその容姿と剣の腕前から騎士の憧れとされ、賢鹿騎士団長のシュタイナーは才能を評価されている。

鉄犀騎士団

「堅牢なる紅き鎧」と呼ばれるガストンが率いる。部隊は彼の信条に従って騎士道を重んじ、女王に絶対の忠誠を誓っている。

義に厚い剛勇の武人 ガストン

Profile
- 性別 男
- 年齢 42歳
- 身長 188cm
- 武器 斧槍
- CV 最上嗣生

Gaston

EVENT

親友の絆

氷影の魔女討伐に向けてグランエンドに進攻する最中、親友のスタンと再び一緒に戦えることに感動するガストン。

仲間になるエピソード

死者の門の先にいる殿堂魔女との最終決戦を目前に控え、みんなの戦う意志を確認するロランに、国を守る騎士として参加を申し出る。

鋭鷹騎士団

カルナヴァの輝く星「アークラスター」と称されるリヒテルの部隊。前線任務が主だけに、隊員は強者たちばかりだ。

知勇兼備の王国最強騎士 リヒテル

Profile
- 性別 男
- 年齢 27歳
- 身長 174cm
- 武器 ランス
- CV 梯篤司

Richter

EVENT

無敗の騎士の挫折

モーガス監獄から脱出し、反逆者となったルーンナイツを牢に戻すべく迎え撃つも、敗北してしまうリヒテル。同時に、これまで感じたこともなかった悔しさと自分の胸のうちの闘志に気づき、再戦への意欲を燃やす。

仲間になるエピソード

ガストン同様、殿堂魔女との最終決戦を前に、ルーンナイツへの参加を志願。命燃え尽きるまで戦うという強い意志を見せる。

賢鹿騎士団

魔法技術の研究者でもあるシュタイナーが率いる特殊部隊。ツールを開発するが、予期せぬことでロランの手元に渡ってしまう。

最強をめざす孤高の騎士 シュタイナー

Profile
- 性別 男
- 年齢 21歳
- 身長 170cm
- 武器 双剣
- CV 福山潤

Steiner

EVENT

ロランへのライバル心

ルーンナイトになることを夢見てツールの開発に心血を注いできただけに、ロランにその座を奪われたことで悔しさをあらわにする。

EVENT

幼なじみへのアドバイス

マティアスの血を引くことに悩み、落ち込んでいたロランに、誰から能力を受け継ごうが生まれ持った素質を生かすべきだと告げる。

EVENT

誇り高き騎士の最期

10年前にツールの核となるラピスアーツの生成を拒み、研究者の両親は焼き殺される。妹のリーナを守るために最強の騎士になることを夢見ていた自分を利用したバルバに、シュタイナーは自らの命と引き換えに復讐を遂げる。最期に妹のリーナの幸せを願い、身につけていたペンダントを託す。

ツールを研究する王府研究所

魔法技術省の管理下にある魔法技術の研究施設。20年前にレヴ魔法協会の協力により、魔法を使用するための道具である、ラピスアーツが開発された場所でもある。現在でも、この研究施設では魔法に関係するさまざまな最先端技術が開発されており、王国の発展と国民の暮らしの向上に寄与している。ただし、一部の研究については、ジョジィの襲撃を受けた際に、データごと紛失してしまった。

◀最先端の魔法関連技術の研究をしているため、この場所にはごく限られた者しか入れない。

王府訓練所の鬼教官と教え子たち

ロランやラッシュの父であり、かつてはカルナヴァ王国の騎士団長を務めていたスタン。騎士団を退いたあとは、王府訓練所の教官に就任したが、今もなお、騎士たちに強い影響力を持っている。

スタンが教官を務める王府訓練所は、騎士をめざす訓練生たちがカルナヴァ王国全土から集う施設。息子であるロランやラッシュ、彼らの幼なじみのリーナ、そして現在は賢鹿騎士団長を務めているシュタイナーも彼の教え子である。

ルーンナイツに任命されたロランたちを心配し、現役に復帰するが、親友であるマスター・マティアスの手にかかり命を落とす。

Profile
- 性別 男
- 年齢 44歳
- 身長 180cm
- 武器 斧
- CV 中多和宏

「荒ぶる鉄牛」と恐れられた歴戦の猛者

スタン

Steven

EVENT

15年前の真実

15年前に大陸全土を襲った大地震の真相と、その場にいた親友マティアスの消息を追い求めてきたスタンに、閃光の魔女ディアから真実が告げられる。

EVENT

最期の教え

マティアスの剣に倒れたスタンは、死の間際、マティアスとロランが実の親子であることを口にし、息子のラッシュにも遺言を残す。

父スタンに対抗心を持つ豪快な槍の遣い手

ラッシュ

ロランの良き理解者

弟のロランと腕を競いながら、騎士をめざす。細かいことにとらわれない気楽な性格の持ち主。

EVENT

素直にしなやかに

父の遺言を思い起こし、マティアス打倒に向けてはやる気持ちを抑えるラッシュ。

EVENT

騎士の誇りを胸に

アルタナ界での決戦を前に、自分の原点である訓練所を訪れたラッシュは、ロランと剣を交わし、騎士の誇りを胸に最後の戦いに望むことを誓う。

仲間になるエピソード

思いがけず、ルーンナイトの資格を得て大きな使命を背負うことになったロランを心配し、手助けするために同行を志願する。

Profile
- 性別 男
- 年齢 19歳
- 身長 174cm
- 武器 槍
- CV 高橋広樹

Rashe

EVENT

曲げられない信念

反逆者にさせまいと降伏を勧める兄の呼びかけを断り、仲間とともに戦う道を選ぶ。

EVENT

堪えきれない悲しみ

兄の墓前で訓練学校の式典で撮った念写を見ているうちに、涙をこらえきれなくなる。

Profile
- 性別 女
- 年齢 15歳
- 身長 156cm
- Bサイズ Cカップ
- 武器 対照弓
- CV 福井裕佳梨

おとなしくも強い意志を持つ弓の名手

リーナ

ロランとラッシュの幼なじみ

シュタイナーの妹。思いやりが深く、他人を気遣ってばかりいる。10年前に火事で両親を失って以来、火は苦手。

仲間になるエピソード

ツールの追跡調査を希望するも、賢鹿騎士団長として王宮を離れられない兄の役に立つため、ロランと一緒に旅することを決める。

Rina

I 父の仇を狙う少女と盗賊団

配下の千速のエース、ねじ回しのドンキーとともに、盗賊団「ロゼット・ロッソ」を率いる朱弾のカレン。もともとは大金持ちのお嬢様だったが、父の死で家が没落し、盗賊団になった。しかし、彼女の本当の目的は、殺された父の仇を見つけて討つこと。そのため、手がかりとなるラピスティアを持つ者を探している。盗賊団を名乗ってはいるが、無益な殺生はせず、人々からは義賊と呼ばれている。

わがままで勝ち気な元お嬢様
カレン

Profile

- 性別 女
- 年齢 16歳
- 身長 158cm
- Bサイズ Cカップ
- 武器 銃
- CV 釘宮理恵

仲間になるエピソード

父の研究成果を横取りしたレンドルを探し出すというロランの言葉を信じ、ともにカルナヴァ王宮に乗り込むことにする。

EVENT
くずラピスの思い出

父の研究所で一緒に遊び、くずラピスをもらったという話を聞いて、幼なじみのリーナのことを思い出すカレン。

EVENT
永遠の忠誠

ロランとともに、かつての自宅を訪れたカレンは、そこで彼が見つけた父のプレゼントの指輪を使い、彼と魔女たちのように永遠の忠誠を誓う契約を交わす。

アーツプラント

ラピスアーツなどの原料となるラピスシード。その有名な精製技師・ラピスマイスターであったカレンの父が造った施設。だが、彼は研究成果のアンチラピス「バイオレット28号」をレンドルに奪われた末に殺されてしまい、施設も王国に没収されてしまった。

▲奪われたアーツプラントでは、その後、シュタイナーがツールの研究、開発を行っていた。

EVENT
淡い恋心

なれなれしくカレンに話しかけるロランに対し、嫉妬(しっと)心を抱いて突っかかるエース。だが、自分の想いを直接口にすることはできず、背中で伝えようとする。

EVENT
盗賊団の意外な一面

ハウルビーストに襲われたパールパークの街で、ドンキーメカを使って逃げ遅れた人々を救出するロゼット・ロッソ。だが、戦う直前に、メカが故障してしまう。

お嬢様に恋心を抱くイケメン執事
エース

Profile

- 性別 男
- 年齢 22歳
- 身長 180cm
- 武器 かばん
- CV 前内仁

天才博士の称号をめざすメカマニア
ドンキー

Profile

- 性別 男
- 年齢 22歳
- 身長 160cm
- 武器 スパナ
- CV 原沢勝広

ドンキーメカ

ドンキーが異国で学んだ技術をもとにして製造したメカ。1号から3号までの3タイプがある。また、バージョンアップされるたびに間接駆動部や火力、機動力などが強化されている。

▶1号と2号はこのタイプ。タイヤで走行しながら戦う。

▲二足歩行の3号。火力は十分だが足が外れる。

レヴ魔法協会の魔女たち

優秀な魔女や僧侶を育てることで、カルナヴァ王国の発展に多大な貢献をしてきたレヴ魔法協会。その歴史や伝統、秘密について解き明かそう。

魔法の力で人々に貢献するレヴ魔法協会

魔法を使う魔女や僧侶たちによって組織されたレヴ魔法協会は、魔法を管理し、土木や治水などを通じて、人々の生活を支えている。本来はマスターと呼ばれる人物が協会を統括するが、15年前にマティアスが封印されてからは、閃光(せんこう)の魔女ディアがリーダーを務めている。

レヴ魔法協会には、古代ナヴル時代から伝わる使命が存在する。それは、異空間アルタナ界を封じている死者の門を監視し、人類を保護することだ。なお、魔法を平和目的で利用しているレヴ魔法協会だが、本拠地のレヴ魔法学園には、さまざまな禁忌(きんき)の魔法が封印されているといわれる。

▲トフォクス地方のレヴ魔法学園に本拠地を構えるレヴ魔法協会。建物は4000年の歴史を持つ魔法遺産のひとつ。

魔女たちの使命

伝統を守り、受け継いでいくことは、魔女たちに課せられた大きな使命である。魔女の伝統とは、魔法によって人々の生活を手助けすること、禁忌魔法同士の衝突がないよう正しく使うこと。そして、魔法と人との関係をよりよい方向に導くことの3つである。

しかし、3年前、氷影(ひえい)の魔女ファティマがレヴ魔法協会を裏切り、魔女戦争を引き起こしてしまった。これにより、4000年もの長きに渡って守られてきた平和な世は乱れ、魔女の使命や伝統は突き崩されてしまったのである。

◀翠蘭の魔女ポプリは、最年少ながら魔女の使命についてのこだわりがとくに強い。

▶魔女戦争の影響で批判の的になっても、伝統を守り続けようとする閃光の魔女ディア。

魔女と僧侶

レヴ魔法協会が運営する学園で修行を積み、指定された試験に合格しなければ、正式な魔女や僧侶とは認められない。魔女と僧侶の違いは性別によるもので、女性は魔女、男性は僧侶と呼ばれる。一般的に、協会は魔力の高い女性を尊ぶ傾向にある。

◀僧侶は魔力が低く、サポートに回ることも多いが、フィルは前面に出て敵と勇敢に戦う。

司の魔女と紋

「司の魔女」と呼ばれる、レヴ魔法協会のトップに立つ6人の魔女には、代々受け継がれる属性と固有の称号がある。各属性の称号は、火は白焔(はくえん)、光は閃光、水は慈水(じすい)、木は翠蘭(すいらん)、風は舞風(まいかぜ)、闇は氷影となっており、これらを得るには「司の紋」に認められることが条件となる。司の紋は、優秀な魔女として認められた者だけが持つことを許される、属性を司(つかさど)る真の魔女の証(あかし)。それぞれの属性につき、ひとつの紋しか存在していない。なお、司の魔女になることは、偉大な魔女として歴史に名が刻まれる、殿堂魔女に次ぐ栄誉だとされる。

◀空席の白焔の魔女の座をめざすアルティは、奪われた司の紋を取り戻そうとする。

▶魔女戦争は司の紋を持つ魔女のひとり、ファティマの反乱を機にはじまった。

魔法の概念と種類

生まれつき魔力素養の高い者は、修行によって魔法を使えるようになる。逆に魔力素養が低いと、どれほど努力を重ねても、まったく魔法を使えない。魔法の種類は、一般的に6つの属性に無属性を加えた7種類に分類される。これに分類されない「銀の魔法」は、古代ナヴル時代に編み出された、魔法を打ち消すことに特化した秘法だ。

一方、魔法のなかには禁忌とされる三大魔法が存在する。生命を改造したり、生命をエネルギーに変える「生命操作」、時間の流れや空間を操作する「時空魔法」、使用者の生命と引き換えに絶大な効果を発揮する「破滅魔法」である。ただし、時空魔法はすでに現存せず、失われているという。なお、禁忌魔法は、レヴ魔法学園の図書館の地下、禁断の扉の先にある魔導書に記されている。

◀魔女たちですら存在を知らなかった銀の魔法。その遣い手は、アルティの姉であるアヤノであった。

▶失われたとされていた時空魔法だが、じつは銀の魔法と同様、アヤノがその遣い手だったことが判明する。

魔法を宿したラピスアーツ

「ラピスアーツ」とは、500年前に発明された魔法を使うための道具のこと。魔法とは無縁の者も使用できるため、現在では照明やかまどの炎として普及しつつある。ラピスアーツの原料となるシード鉱石を一般利用する技術は、レヴ魔法協会の協力で開発された。シード鉱石は各地で産出されているが、エルゾ地方で採れるものが最高品質とされる。また、ラピスシードを魔力で精製した宝石を「ラピスティア」と呼ぶ。これを媒体に魔法を使うため、肌身離さず持っていないと持ち主は力を失ってしまう。

ちなみに、ラピスティアの精製は魔力素養のある者にしか不可能なため、レヴ魔法学園の入学試験の課題として用いられている。

▶ラピスアーツにはさまざまな種類の色や形状があり、それぞれ効力も異なる。

優れし指導者マスター

マスターとは、レヴ魔法協会の統括者のことを指す。レヴ魔法協会を正しく導く責務を負うため、魔力素養に優れ、指導者としての資質を持つ者が選ばれる。また、魔女がマスターへの忠誠を誓い指輪に口づけをすることで契約が成立し、魔女はマスターと行動をともにする「リングメイト」となる。これにより魔力の共有が可能になるため、マスターはより強い魔力を使えるようになるのだ。しかし、契約には双方の意志が必要で、強い信頼関係がないと成り立たない。さらに、マスターと魔女がお互いを選び、魔女とマスターの心がひとつになったときに最終契約が成立する。この契約を交わしたマスターと魔女は、生涯離れることがなくなるという。

◀先代マスターのマティアスは、世界を救った英雄として語られていたが……。

▶マティアスの時代から司の魔女だったサティ。彼女とマティアスの関係は？

ユナイトリングとエンゲージ

上級試験を合格した魔女に与えられる、1対の指輪のことを「ユナイトリング」と呼ぶ。ラピスティアと同様に魔力媒体の役目を果たす。「エンゲージ」とは、魔女が持つ1対のユナイトリングの片方をはめて、魔女と魔力の共有を行うこと。魔女の命ともいえる魔力を他人に託すため、相手に対する大きな信頼と覚悟が必要となるのだ。

◀エンゲージすると魔力の一部が相手に流れるため、魔女は力が抜けてしまう。

魔法遺産と古代ナヴル文明

かつて栄えた古代ナヴル文明は、現在よりもはるかに高度に発達した魔法文明を有し、数々の魔法遺産を残した。魔法遺産とは、古代ナヴル時代から残る遺跡や遺物のことである。

古代ナヴル文明は、「はじまりの日」と呼ばれる大惨事によって崩壊し、古代ナヴル人のほとんどが滅び去ってしまった。はじまりの日を引き起こした原因には、生命操作に関係する破滅魔法が関係していると伝えられている。また、古代ナヴル時代には、古代言語という古い言語が使われていた。言語の意味はすでに解読されており、現在の魔法言語より緻密な仕組みになっていて、魔法の呪文により適していたことが判明している。しかし、正確な仕組みのすべては残念ながら伝わっておらず、慈水の魔女ルナルナをはじめとするレヴ魔法協会の魔女たちの手により、研究が今なお続けられている。

◀イスティアにある沈黙の鐘は、はじまりの日の発生と深く関係があるという。

▶慈水の魔女ルナルナは、ヘミール幽水遺跡で魔法言語を研究している。

優秀な魔法使いを育成するレヴ魔法学園

レヴ魔法協会が運営する数ある魔法学園のなかで、最高峰とされるのがレヴ魔法学園である。レヴ魔法学園は約4000年前から存在し、魔法協会の歴史と伝統そのものといってもいい。レヴ魔法学園の学園長は、協会のリーダーでもある閃光の魔女ディアが兼任し、慈水の魔女や翠蘭の魔女も講師として教えている。ディアはイスティアにある分校のフィリス魔法学園にも特別講師として赴くことがあり、生徒から絶大な人気を誇っている。

▲本校舎のほかに、生徒の宿舎や図書館、博物館やコンサートホールなどがあり、まるで学園都市のようだ。

▲魔女候補生たちが[illegible]人気の制服スタイル。制服は、学園を問わず共通だ。

◀学園の講師は司の魔女や、正式に試験をクリアして講師資格を取得した魔女たちが担当している。

▶奥の院には門外不出の道具や魔導書があるため、入れるのはディアなどレヴ魔法協会の幹部のみ。

殿堂魔女

魔女として偉大な功績を残すと、レヴ魔法協会から殿堂魔女として認定され、歴史にその名が刻まれる。とはいえ、殿堂魔女は500年にひとり程度しか誕生していない。歴代の殿堂魔女には、乱れた世を平和に導いた「神託のフロリア」、疫病から人々を救った「黒死のマウル」、数多くの子供たちを救った「聖母のエリシア」、アーツの創始者「解放のエピス」などの名が連なっている。

◀まだ見習い魔女に過ぎないが、アルティの望みは高く、殿堂魔女をめざしているらしい。

魔女戦争

魔女戦争とは、3年前にはじまった魔女同士の争いを指す。レヴ魔法協会には禁忌魔法の衝突を禁じる掟があったが、氷影の魔女ファティマがそれを破り、レヴ魔法協会と対立した。以来、ファティマが率いる一派は魔法遺産のひとつであるグランエンドを占拠し、各地を襲撃している。

また、レヴ魔法協会のトップのひとりであった氷影の魔女が反乱を起こした衝撃は大きく、レヴ魔法協会に対する不信感が高まっている。そのため、リーダーである閃光の魔女ディアが非難されることも少なくない。この状況を憂えたカルナヴァ王国の女王ソフィアは、戦争終結のためにディアからの協力要請を受け入れ、騎士団とレヴ魔法協会が協力して戦うことを決意する。こうして歴史上はじめて、カルナヴァ王国の騎士団と魔女たちが共同作戦を取ることになったのである。

新しきマスター・ロラン

自らの影である心象具形との戦いの末、マスターの証であるマザーラピスを手にしたロラン。すべてを見極める力を授かった彼は、仲間の魔女たちと正式な契約を結び、マスター・マティアスに対抗する力を手に入れる。しかし、世界の滅亡につながる死者の門の封印を解こうとしたマティアスは、ハウルビーストの王バルバによって殺されてしまう。彼の死の間際に言葉を交わしたロランは、その遺志を継ぎ、戦うことを決意する。

魔女たちを統べる力を身につけた魔法騎士

ロラン［覚醒後］

EVENT

正式なマスターへ

バルバに致命傷を負わされたマティアスからマザーラピスの欠片とハウルビーストを倒すよう託されたロラン。最後にようやく彼を父だと認める。

Roland

EVENT

人間の未来を賭けた戦い

生涯離れることのない、強い絆で結ばれるという最終契約を交わした魔女とともに、究極魔法で殿堂魔女エリシアに立ち向かうロラン。カルナヴァ王国をはじめとする世界に平和を取り戻し、人間の新たな時代を切り開くため、いよいよハウルビーストとの決着を迎える。

魔女たちを率いるマスターの代行者と、司の魔女

レヴ魔法協会を統べるマスターの代行者であり、レヴ魔法学園の学園長でもあるディア。大雑把だが、いざというときに頼りになる存在として信頼は厚い。レヴ魔法協会を裏切り、反旗をひるがえした氷影の魔女ファティマを討伐するため、女王ソフィアに共闘を呼びかける。

EVENT

禁忌の破滅魔法

レヴ魔法協会を束ねてきた者として、マティアスを食い止めるべく、ディアは命と引き換えに破滅魔法を試みる。

EVENT

リーダーからの試験

告白のフリをしてロランの女性に対する態度をチェックするディアだったが、結果は不合格。補習授業を開始！

絶大な人気を誇るリーダー

ディア

Profile

- 性別 女
- 年齢 24歳
- 身長 164cm
- Bサイズ Dカップ
- 武器 教鞭
- CV 柚木涼香

Dia

仲間になるエピソード

太古から伝わる魔法の道具を持ち出した慈水の魔女ルナルナを捜すため、女王ソフィアに頼み、ロランたちを部下にする。

閃光の魔女ディアとのエンゲージ

ルーンナイトになったお祝いとして、自分のユナイトリングをロランに渡して仮契約。本契約は、マティアスとの決戦を前に力を結集させるために結ぶ。

EVENT

アルティの特異体質

エンゲージ直後に戦った無理がたたり、高熱でダウンしてしまうアルティ。ディアによれば、アルティは変わった体質で、治療には特別な解熱剤が必要だという。

ディア
この子はね、無理をすると、高熱でダウンするんだ。

EVENT

秘められし力の発現

魔剣レガで絶大なる力を振るうマスター・マティアスを前に、もっと力があればと願うアルティ。無意識のうちに火の司の紋を引き寄せ、破滅魔法を唱える。

仲間になるエピソード

閃光の魔女ディアの使者として、カルナヴァ王国に親書を届けにきたことがきっかけとなり、ロランたちと行動をともにする。

大いなる可能性を秘めた少女
アルティ

Profile

- 性別 女
- 年齢 16歳
- 身長 154cm
- Bサイズ Bカップ
- 武器 フェザースタッフ
- CV 加藤英美里

Althea

修行中の魔女見習い

レヴ魔法学園の理事を務めるアヤノの妹で、修行中の見習い魔女。高い魔力素養を持ち、学園長のディアからも期待されている。勝ち気だが繊細な面もある。

見習い魔女アルティとのエンゲージ

仮契約は、ディアの命令で無理矢理させられてしまったアルティ。しかし、本契約は、肉体の消滅の危機を救ってくれたロランに感謝の気持ちを込めて誓う。

アルティの覚醒

マスターとなったロランにより、体内を巡っていた破滅魔法使用時の強力な魔力の一部が吸収され、安定した姿。これで、正式な白焔の魔女として火の司の紋に認められたことになる。

アルティ
［覚醒後］

◀女王ソフィアが催した舞踏会でのドレス姿。ふだんの活発な印象とは異なり、おしとやかな雰囲気に。

EVENT

永遠の忠誠

月夜の下、ロランに白焔の魔女として認められたことを告げ、今度は自らの意志で契約したいと願うアルティ。

EVENT

人間とハウルビーストの狭間で

海の向こうで開こうとしている死者の門と、その先にいるハウルビーストの母のことを考えながら、アルティは自分が取るべき行動について思い悩んでしまう。

EVENT 奪われた太古の遺産

魔法言語体系の叡智「エニグマ」を守るため、レヴ魔法学園から持ち去ったルナルナだったが、氷影の魔女の一味に奪われてしまう。

仲間になるエピソード

エニグマを敵に奪取され、リーダーのディアに迷惑をかけたことからグランエンドに向かうメンバーに加わり、一緒に戦う道を選ぶ。

EVENT 失敗の功名

アルタナ界での最終決戦に向けて緊張の色を隠せないロランに、水芸を披露するも失敗してしまうルナルナ。しかし、結果的に彼をリラックスさせることに成功する。

レヴ魔法協会を支える博識な魔女

ルナルナ

Profile

- 性別 女
- 年齢 23歳
- 身長 162cm
- Bサイズ Fカップ
- 武器 水の扇
- CV 野中藍

古代文明の研究者

魔法言語を研究する一方、レヴ魔法学園の講師も務めており、閃光の魔女ディアをサポートする。のんびりとした穏やかな性格ながら、意外にも行動力がある。

慈水の魔女ルナルナとのエンゲージ

エニグマを持ち去ったファティマを追う前に、自ら仮契約を申し出る。マスターになったロランとの本契約は早い者勝ちだといわれ、すぐに実行。

EVENT 翠蘭の魔女の迷い

戒律は死んでも守れと魔導書に記していた先代が、世界を守るために戦って命を落としていたことを知り、驚きを隠せないポプリ。だが、彼女は戦わない道を選ぶ。

EVENT 秘密の儀式

コビンに会うと願いごとが叶うというジンクスを信じるポプリは、最終決戦前の緊張をほぐすため、ロランを巻き込んで「ネッサ、ネッサ……」とダンスを繰り返す。

Profile

- 性別 女
- 年齢 14歳
- 身長 142cm
- Bサイズ Aカップ
- 武器 ハンマー
- CV 今野宏美

仲間になるエピソード

氷影の魔女ファティマの攻撃で弟のフィルが傷ついたため、大切な者を守るべく戦う決意をする。

自分の信念を貫き通す少女

ポプリ

魔女界の新星

弱冠12歳にして司の紋に認められた、優れた魔力素養の持ち主。頑固で負けず嫌いとはいえ、まっすぐな性格。魔女のなかでは、誰よりも戒律を重んじる。

翠蘭の魔女ポプリとのエンゲージ

仲間を守るためなら戦いで魔法を使ってもかまわないと自分にいいきかせ、仮契約をする。本契約は、閃光の魔女ディア同様、マティアスを倒すために行う。

EVENT

試練を受けるための試練

ルーンナイトのロランに興味を抱き、彼がマザーラピスの試練を受けるにふさわしい人物かどうか、資質を見極めることにするサティ。

EVENT

心地よい風

ロランとの出会いが偶然ではなく運命だったことを確認し、サティは幸せな気分のまま眠る。

Profile

性別 女
年齢 ?歳
身長 152cm
Bサイズ Bカップ
武器 トランペット
CV 小林由美子

仲間になるエピソード

ルーンナイトとしての資質を認めたロランと一緒に行動するため、15年ぶりに外界と接触を持ち、住まいのウィンザード山を離れる。

優れた魔力素養を持つ天才肌の魔女

サティ

強き相手を求める翼の者

マスター・マティアスとの戦いで唯一生き残った魔女。「翼の者」と呼ばれる亜人種で、人間よりも寿命が長い。気まぐれな性格の持ち主で、強者との戦いを好む。

舞風の魔女サティとのエンゲージ

試練を乗り越え、マスターとなったロランに、ユナイトリングを渡すだけの仮契約ではなく、大人の契約を提案。指輪にキスをしてリングメイトとなる。

不老不死の魔女

古代ナヴル文明時代の生き残りで、4000年もの長きに渡り世界を見続けてきた銀月の魔女。古代では、殿堂魔女エリシアに仕え、魔法と命に関わる研究をしていた。また、禁忌とされる強力な封印魔法でエリシアをアルタナ界へと封印した人物のひとりでもある。

陰から妹を支える仮面の女性

アヤノ

仲間になるエピソード

銀月の魔女としてロランたちと対面したアヤノは、世界に迫る破滅の危機を伝え、バルバを追跡する彼らと行動をともにする。

Profile

性別 女
年齢 ?歳
身長 ? cm
Bサイズ Dカップ
武器 刀
CV 生天目仁美

EVENT

姉妹の秘密

妹アルティの危機を見過ごせず、手助けしたアヤノは、これまで隠し続けてきた正体をルーンナイツの前で明かす。

EVENT

人間の想いの力

魔法は、道具で制御するのではなく、人間の幸せを守りたいという想いで制御するものだとソフィアを諭すアヤノ。

料理の得意な僧侶フィル

翠蘭の魔女ポプリの弟。姉とふたりで魔法遺産のひとつであるリィアン樹の城に住んでいる。家では家事全般をこなし、料理やお茶をいれるのが得意。純粋で気弱だが、芯の強い一面も。

フィル

Profile

性別 男
年齢 12歳
身長 144cm
武器 杖
CV 白石涼子

▲川でロランに助けられて以来、すっかり彼に心酔してしまうフィル。

▶各地で集めた厳選素材でできた究極料理をロランにふるまう。

仲間になるエピソード

戒律を破って戦うことを拒絶する姉のポプリに代わり、師匠と慕うロランとともに戦うことを希望。姉の反対を押し切って旅立つ。

レヴ魔法協会を裏切った魔女

魔法の衝突を禁じるというレヴ魔法協会の掟を破り、魔女戦争を引き起こした氷影の魔女ファティマ。彼女の目的は、15年前に当時の司の魔女らによってグランエンドに封じられたマスター・マティアスを復活させ、彼の望みを成就させること。そのため、マスターの使い魔であるジョジィとともに、3年に渡りグランエンドなど各地の魔法遺産を占拠したり、人間の魂を吸収する「魔剣レガ」の封印を解くため、活動してきた。

平和な世を乱した黒衣の魔女
ファティマ

仲間になるエピソード

処刑場から救ってくれたロランに借りを返すとともに、マティアスの仇であるバルバを打ち倒すため、ロランと共闘することに。

Profile

性別	女
年齢	19歳
身長	160cm
Bサイズ	Eカップ
武器	アイスウィップ
CV	今井麻美

EVENT 厄災の元凶

レヴ魔法学園に乗り込んだファティマは、魔女を統べる閃光の魔女ディアに対し、降伏して従うよう迫る。

氷影の魔女ファティマとのエンゲージ

一緒に戦うべきだというディアの言葉や自分を救ってくれたロランの決断、亡きマティアスの遺志をくみ、一同の見つめるなか、本契約を交わす。

▶舞踏会でのドレス姿。大きく開いた胸元のデザインが色っぽい大人の雰囲気を演出している。

EVENT 哀しみの決断

これからはロランに尽くせというマスター・マティアスの遺言に背く決断を下すファティマ。バルバへの復讐を誓い、マスターの亡骸を弔うためその場をあとにする。

EVENT 幼き日の思い出

闇の魔法を使う者として、教師からも敬遠されていた自分に、マティアスだけが唯一、優しく接してくれた。そうロランに、マティアスとの思い出を語る。

魔女魔女通信のキャパ

半年前に創刊された魔女愛好家必読の魔女専門誌「魔女魔女通信（マジョ通）」の編集長。同時に絵画、彫刻、念写、ファッションデザインなどでも知られる一流の芸術家である。魔女を追いかけることに執念を燃やしている。

キャパ

▲読者を通じて、魔女の所在などの情報を集めているというキャパ。

▶ロランに変身ベルトの「ルミナイザー」をプレゼントし、ともにポーズ。

仲間になるエピソード

魔女に会えたことで創作意欲に火がつき、リーダーのディアに同行許可を願う。彼女には断られたものの、勝手についてきてしまう。

Profile

性別	男
年齢	24歳
身長	170cm
武器	ギターボウガン
CV	川田紳司

マスター・マティアスと使い魔

レヴ魔法協会を統べる統括者でありながら、15年前、魔女たちにより封印されてしまったマスター・マティアス。復活を遂げた彼の目的は？

魔剣とともに復活した英雄

16年前、カルナヴァ王国にハウルビーストが出現したのを機に、世界を制覇する力を備えた禁断の武器「魔剣レガ」の封印解除をめざすようになったマティアス。その目的は、魔剣レガで世界を滅ぼすこととされていた。だが、実際には魔剣レガで、アルタナ界に存在するハウルビーストの根源を絶つことにあった。氷影の魔女ファティマにより15年ぶりに復活を遂げた彼は、最終的に自らの遺志を息子のロランに託す。

司の魔女に封印された先代マスター

マティアス

EVENT

甦ったマスター

封印から解き放たれ、魔剣レガを手にしたマティアスは、自分を裏切った司の魔女たちに対して怒りをあらわにする。

EVENT

志半ばで力尽きるマティアス

死者の門を復活させようとしたマティアスだったが、突如現れたハウルビーストの王・バルバの攻撃を受け、命を落とす。

魔剣レガ

4000年前、レヴ魔法協会の誕生と同時に奉還された魔剣。古代ナヴル人が作り上げ、人々の魂を吸収してエネルギーに変換する力を持つ。同時に死者の門を制御し、アルタナ界の異変を治めるカギのひとつでもある。

マスターに忠誠を誓う古代生命体

歴代のマスターに仕える責務を負っているというネコの使い魔。15年前に究極の封印魔法エターナルロックでグランエンドに封じられた、主マティアスを復活させるべく、氷影の魔女ファティマとともに魔女戦争を引き起こした。太古の昔から存在しているが、その生態や過去は謎に包まれており、自分の記憶も定かではない。

人の言葉を話すネコの魔法使い

ジョジィ

Josie

仲間になるエピソード

魔女戦争を引き起こした罪人として処刑場に連れていかれたファティマを救おうとするロランに感謝し、新マスターと認める。

Profile

- 性別 ?
- 年齢 ?歳
- 身長 80cm
- 武器 小骨ワンド
- CV 日野未歩

EVENT

マティアスへの想い

マティアスの真意がまでわかっていないにもかかわらず、一方的に悪だと決めつけるロランたちに、ジョジィはファティマとともに反論する。

EVENT

平和になった世界で

世界が平和になったら、日なたの縁側でファティマにひざまくらしてもらって、大好きな昼寝がしたい。そう夢見ごこちにロランに語るジョジィ。

古代技術の結晶・ゴーレム

ゴーレム使いのジョジィに従う人工生命体。鉱物を媒体に造り上げられたファントムの一種だ。巨大な体格とずば抜けた怪力が特徴で、ゴーレム使いの召喚によって空間転移する。ただし、実際に召喚するにはかなり高等な技能を要する。

◀数多くの魔法使いを抱えるレヴ魔法協会にも、ゴーレムを生み出せる者はいないという。

ゴーレム

異空間アルタナ界の住人

4000年前に栄えた古代ナヴル文明の時代に、アルタナ界に封じられた禁忌の存在。魔女戦争の混乱に乗じて動き出した彼らの狙いは？

予言書に記された人の言葉を話す獣

人間に成り代わり世界を支配するため、アルタナ界からやってきたハウルビーストの王・バルバ。これまでは、カルナヴァ王国の魔法技術省長官レンドルとして、秘かに死者の門を開く方法を探っていた。だが、マスター・マティアスが復活し、魔剣レガで死者の門を開こうとしていることを知り、本来の姿をあらわにする。最終的には、自らの母である殿堂魔女エリシアを甦らせるのが望みだ。

ハウルビーストの時代を狙う王

バルバ

Bharva

EVENT

宣戦布告

言葉を話すハウルビーストの出現に驚くロランたち。そこへバルバが現れ、間もなくハウルビーストの時代がくると宣言する。

バルバ［第二形態］

EVENT

アルティの出生の秘密

アルティの肩にある紋章は自分と同じものであり、彼女もエリシアに作り出されたハウルビーストなのだと告げるバルバ。

優しさゆえに心をむしばまれた魔女

古代ナヴル文明時代に、多くの人々を救い、殿堂魔女となった聖母。しかし、あまりにも多くの人の生き死にを目にした彼女は、人よりも優れた生命体を作り出すため、魔法実験を繰り返した。その結果、誕生したのがハウルビーストだったのだ。ところが、研究の最中に魔力暴走事故が起こり、彼女はハウルービストを生み続ける存在となってしまったため、古代人により封じられた。

エリシア［第二形態］

異空間に封じられた、永久なる聖母

エリシア

Elisia

Profile

性別	女
年齢	?歳
身長	154cm
Bサイズ	Bカップ
武器	?
CV	藤村歩

EVENT

すべてのはじまり

「はじまりの日」の伝承が4000年前にエリシアが引き起こした魔力暴走事故をもとにした実話だったと知り、驚きを隠せない一同。

EVENT

ゆがんだ想い

アルタナ界に足を踏み入れたロランたちに、アヤノとアヤノの影から語られるエリシアの真実。現在の彼女は魔力が暴走しており、誰にも止められないという。

シュトラバール大陸からの来訪者

前作に引き続き、アリス＆テレスの双子の見習い魔女が登場！　セシルやヴァネッサといった前作ヒロインの活躍ぶりにも注目しよう。

究極スイーツを求める双子の見習い魔女

森の賢者パヤンの弟子として、「呪言」と呼ばれるアイテムの錬成の手伝いを任されている双子の見習い魔女。おっとりしていて、ひかえめな姉のアリスに対し、妹のテレスは元気でのびのびとしており、ふたりともお菓子作りが得意だ。

世界一の究極のスイーツを作るため、シュトラバール大陸から不思議な魔法を使って虹を渡り、カルナヴァ王国にやってきたふたり。ところが、エルゾ地方の氷風の聖域に降り立ち、材料探しをはじめようとしたところで、ハウルビーストたちに襲われてしまう。

ふたりは、この旅で究極のスイーツを完成させ、将来的には、究極のパティシエ魔女になることを夢見ている。

EVENT

双子姉妹との出会い

虹の入り口を探してほしいとのギルドの依頼を請け、氷風の聖域へとやってきたロランたち。そこで彼らを待っていたのは、助けを求める少女たちの悲鳴だった。

おとなしいが しっかり者の姉

アリス

Profile

- 性別　女
- 年齢　?歳
- 身長　? cm
- Bサイズ　Aカップ
- 武器　麺棒
- CV　木下鈴奈

姉とは対照的な 明るくて活発な妹

テレス

Profile

- 性別　女
- 年齢　?歳
- 身長　? cm
- Bサイズ　Aカップ
- 武器　ほちょう
- CV　永田依子

仲間になるエピソード

ロランたちが自分たちの占いに出てきた騎士や魔女だと知ったふたりは、一緒に行動すれば究極のパティシエ魔女になるという願いが叶うと信じ、仲間に加わりたいという。

ルミナス教の司祭と、対立する魔女

シュトラバール大陸で絶大な影響力を誇るルミナス教。その司祭を務めるセシルとユゴーだったが、いつの間にかフェイタル温泉組合の幹部に就任。一方、敵対する魔女ヴァネッサもまた……。

ユゴーをサポートする しっかり者の女性

セシル

Cecilia

EVENT

温泉組合の救世主

温泉組合の急激な収益悪化に危機感を覚えるセシルたち。そこへラッシュが現れて救いの手を差し伸べる。

まじめで気弱な 温泉組合の組合長

ユゴー

Yugo

好戦的な性格の 紅蓮の魔女

ヴァネッサ

Vanessa

EVENT

温泉襲撃の理由

じつは「温泉必勝ガイド」の覆面調査員であったことを一同に明かすヴァネッサ。

温泉襲撃者のリーダー

奇妙な生き物コピンを率い、各地の温泉を襲う謎の女性。温泉に対し、並々ならぬ情熱を燃やしている。

カルナヴァ王国水着コレクション

温泉バトルで勝ったら、水着姿のキャラクターと一緒にコピン谷温泉ツアーへ！　温泉でのんびりしながら、ふたりだけの会話を楽しもう。

ビキニからふんどしまで、必見の水着姿

温泉会話は、アリスとテレスを除いた、すべての仲間キャラクターと楽しめる。会話できる回数は、ひとりにつき3回まで。3回目の会話を終えると、「おまけ」モード（→P.46）で、いつでも話しかけられる。ただし、全キャラクターと会話をするには、最低3回はメインシナリオをクリアする必要があるのだ。

ファティマ
スタイルのよさを生かしたセクシーなワンピース。胸元のクロスがポイント。

ロラン
ロランは、長めのショーツを着用。グレーの上下ふたつのラインが特徴だ。

アルティ
あざやかなピンクのビキニが似合っている。上下のパレオもオシャレ♥

ディア
美しい金髪に、イメージカラーの黄色のチューブトップビキニが映える。

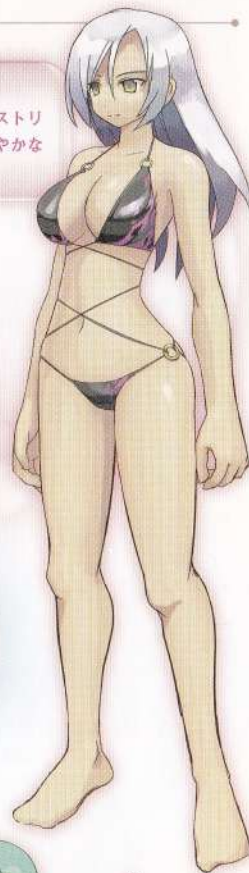
ポプリ
白いフリルつきのかわいい水着。木コピンのプリントがポイントだね。

アヤノ
トップとボトムをストリングでつなぎ、しなやかなイメージが際立つ。

フィル
濃紺のシンプルなショーツ姿だが、右下にはポプリと同じ木コピンのプリントが！

ルナルナ
水をイメージさせる淡い色彩のビキニとロングパレオで、清楚なイメージ。

ジョジィ
浮き袋にしっかりと手をかけているジョジィ。もしかして泳ぎは苦手？

サティ
さわやかな雰囲気にあった、スポーティで動きやすそうなツーピース。

ラッシュ
ボクサーショーツタイプの丈の長い水着。左右の炎のようなデザインが印象的。

カレン
シックな紫色のビキニに、リボンとバラの花飾りで、お嬢様らしさを演出。

リヒテル
美しく割れた腹筋など引き締まった肉体美を強調する、ビキニ姿のリヒテル。

リーナ
控え目な水玉柄のビキニとパレオ。胸元の黒いリボンがアクセントに。

キャパ
露出を抑えたレスリングタイプを着用。お腹の模様は「マジョ通」のマークだよ。

ガストン
歴戦の勇者らしく体のあちこちに戦いの傷跡が。水着は漢(おとこ)らしく赤フンだ。

イラストギャラリー

ロランやヒロインたちを中心に描き下ろされた全9点のイラストを公開。各ショップの購入特典イラストは必見だ！

アルティ
「Vジャンプ」描き下ろしイラスト

ファティマ
「Vジャンプ」描き下ろしイラスト

アリス
予約特典の小冊子用イラスト

ロラン
「Vジャンプ」描き下ろしイラスト

テレス
予約特典の小冊子用イラスト

アルティ&ファティマ

「アニメイト」購入特典テレホンカード用イラスト

リーナ&ルナルナ

「いまじん」購入特典テレホンカード用イラスト

アルティ&ルナルナ

「ソフマップ」購入特典テレホンカード用イラスト

アルティ&ファティマ

「メッセサンオー」購入特典テレホンカード用イラスト

Chapter II
ステージアナライズ

伝説の魔法騎士になったロランと仲間たちが戦い抜く全127ステージすべてを徹底攻略。1周目のみならず、2周目以降ならではのテクニックや攻略法も伝授！　サブシナリオやクエストといったサブステージも最短チャートでクリアできる!!

RATE100%クリアへの道

RATEを上げていくと「おまけ」モードにさまざまな特典が追加される。
RATEを100%にして、ゲームを最後まで遊びつくそう！

RATEをアップさせよう！

RATEとは、ゲームをどの程度プレイしたかを表す達成率のこと。RATEの数値は、キャンプメニューで確認でき、下記のリストに記されている達成率の増加条件を満たすとアップしていく。

達成率が一定値に達するごとに、「おまけ」モードに新たなメニューが追加され、達成率をさらにアップすれば、コピン星屑（ほしくず）劇場やプロフィールなどにさらに追加要素が加わっていく。

●達成率リスト

達成率の増加条件	達成率合計	備考
第1章～第22章までクリア。	22%	1章クリアごとに1%上がる
第23章A、第23章Bをクリア。	4%	1章クリアごとに2%上がる。
第24章～第26章までクリア。	3%	1章クリアごとに1%上がる。
第27章をクリア。	2%	1章クリアで2%上がる。
第28章A～第30章AB（アルティルート）をクリア。	9%	1章クリアごとに3%上がる。
第28章B～第30章AB（ファティマルート）をクリア。	9%	1章クリアごとに3%上がる。
サブシナリオを5ステージすべてクリア。	10%	ひとつのステージをクリアするごとに2%上がる。
クエストを50ステージすべてクリア。	10%	5つのステージをクリアするごとに1%上がる。
温泉バトルを25ステージすべてクリア。	5%	すべてのステージをクリアすると5%上がる。
温泉会話を15人すべて発生させる。	5%	会話イベント3回目を3人分見るごとに1%上がる。
アルティのラストブレイクを発生させる。	1%	ひとりで1%上がる。
ファティマのラストブレイクを発生させる。	4%	ひとりで4%上がる。
アルティ、ファティマを除く仲間10人のラストブレイクをすべて発生させる。	5%	ふたりで1%上がる。
ツールメモリーに全109個の用語が登録される。	11%	10個ごとに1%上がる。ただし、最後は9個で1%上がる。

ギャラリー

メインシナリオをクリアすると追加されるメニュー。メインシナリオやラストブレイクで表示されたイベントイラストをいつでも見られる。何度もプレイして空欄（くうらん）を埋めていこう。

◀ギャラリーでは、イベントイラスト以外にもイメージイラストや販促ポスターイラストが見られる。

シーン再生

温泉バトルのステージをすべてクリアして、さらにメインシナリオをクリアすると追加されるメニュー。イベントを3回目まで進めたキャラクターとの温泉会話（→P.217）を回想できる。

コピン劇場

メインシナリオをクリアして、RATEが80%に達すると、コピン星屑劇場がおまけエピソードとともに追加される（→P.182）。さらにRATE90%、100%でおまけエピソードが増える。

プロフィール

メインシナリオをクリアしてRATE70%になると、34人のキャラクターのプロフィールを確認できたり、Voice再生ができる。RATE100%になれば、温泉用の水着イラストも見られる。

サウンドテスト

メインシナリオをクリアすると追加されるメニュー。イベントシーンや戦闘中に使用されているBGM39曲と193パターンあるSEが聞ける。ちなみに、BGMは曲タイトルも表示される。

RATE100%にするには？

RATE100%をめざすには、メインシナリオを最低4回、サブシナリオとクエストを最低1回はクリアしなければならない。また、ほかにも温泉バトル（→P.153）やアフターブレイク（→P.212）を4回ずつクリアする必要があり、やるべきことはたくさんある。1周目でできるだけRATEを上昇させ、2周目以降はキャラクターとのイベントをメインにプレイしていこう。

魔女戦争を描いた全30章のメインシナリオ

魔女戦争に巻き込まれながらも成長を遂げていく主人公ロランと仲間たちの物語を描いたメインシナリオは、アルティ、またはファティマとエンディングを迎えるルートに分岐する。ルート分岐にかかわる選択肢は右のリストの発生章にあるタイミングで発生し、選択だけで分岐が決まる章と選択肢によるポイントで分岐するところがある。

また特定の章では、出撃画面にハートアイコンが表示されている味方を出撃させると、そのキャラクターとのアフターブレイクが発生。そのなかで表示される選択肢の選び方によって、仲間との親密度を表すFPを高めることができる。

●ルート分岐の発生章リスト

分岐	発生章	選択の影響
選択肢	第22章	・第23章のステージがABのどちらかに変化する。 ・第23章で発生するアフターブレイクが変化する。
ポイント	第3章 第8章 第11章 第13章 第15章 第18章 第21章	・第28章のステージがABのどちらかに変化する。 ・アルティ、またはファティマのFPが増加する。 ・第30章で表示されるイベント絵が変化する。

仲間たちの物語を描いたサブシナリオ

サブシナリオでは、カレンやジョジィといった仲間のキャラクターを中心とした物語が楽しめる。それぞれの発生期間と発生場所は、下の表のようになっている。まず、イベント発生場所で以下の行動を選ぶとイベントが進む。次に、そこから戦闘発生場所に移動して行動を選択すると戦いがはじまるのだ。勝利することで、RATEも少しずつ上昇する。

●サブシナリオのイベントと戦闘発生場所リスト

シナリオ名	発生期間	イベント発生場所	行動	戦闘発生場所	行動	ページ
[illegible]との戦い	第4章～第10章	王都カルナヴァ／王府研究所	リーナに話す	カルトゥーラ地方／カルクス街道	宝箱を掘り返す	P.60
カニとの戦い	第17章～第29章	エルゾ地方／リクベート	カニ料理店へ	トフォクス地方／アスールの森	カニ狩猟に行く	P.106
キャバとの戦い	第17章～第20章	トフォクス地方／レヴ魔法学園	キャバを探す	カルサード地方／イスティア	キャバを探す	P.107
[illegible]との戦い	第25章～第29章	カルトゥーラ地方／カルクス街道	カレンと話す	カルトゥーラ地方／パールパーク	カレンと話す	P.128
[illegible]マスターとの戦い	第27章～第29章	トトリー砂漠地方／トトリー砂漠	ジョジィを話す	トトリー砂漠地方／トトリー砂漠	ジョジィと話す	P.138

ギルドからの依頼をこなすクエスト

クエストは、王都カルナヴァの城下町広場にあるギルドで請けられる。第2章から利用でき、依頼を請けて目的地へ行くと、戦闘が発生。勝利後にギルドに戻れば、報酬のアイテムやお金がもらえるのだ。クエストには依頼期間があり、期間を過ぎると2周目以降まで請けられない。また、右のリスト以外のものは、期間中なら何度も請けられるが、RATEが上昇するのは最初の1回のみだ。

●再挑戦できないクエストリスト

クエスト名	発生期間	ページ
氷影の魔女党	第5章	P.63
水質汚染	第10章	P.77
紅蓮の悪魔	第13章	P.90
盗賊の首領	第14章	P.93
怪しい研究	第15章	P.96
黒いサキュバス	第16章	P.103
黄金を纏う亡霊	第17章	P.110
山のぬし	第18章	P.114
3匹の蛇	第19章	P.119
砂漠の蜃気楼	第25章	P.129
廃墟の住人	第25章	P.131
臆病な魔法使い	第26章	P.136
虹の彼方に	第27章～第30章	P.139
究極のアタッカー	第27章	P.140
キングデーモン	第28章	P.144
青と黄色の選択	第29章	P.148
煉獄の骸	第30章	P.152

■ページの見方

●フローチャート

❶**ストーリー全体の流れ：**本書では、全30章のメインシナリオを序章～第15章までの前半と、第16章～第30章までの後半に分けて紹介。ふたつのルートへの分岐ポイントに加えて、仲間の加入やアフターブレイクの発生タイミングなどの情報も載せている。また、サブシナリオやクエストを表示したタイミングでクリアしていくことでRATE100%を最短でめざせるフローチャートとなっている。
❷**メインシナリオの各章のタイトル：**シナリオがふたつに分岐する場合は、両方のタイトルをあわせて表記。また、その章でショップが出現する場合は、その出現場所とデータの参照ページを表示している。
❸**各章で発生するイベント：**イベントの種類については、以下を参照のこと。
❹**サブシナリオとクエストの発生期間：**発生するタイミングから終了するまでの期間を右のラインで表示。
❺**ストーリー：**メインシナリオの各章のストーリーをダイジェストで紹介。

●戦闘

❶**戦闘の種類**
❷**ステージタイトル**
❸**発生場所：**戦闘が発生する地方と地名を表す。
❹**ページ：**攻略が解説されているページを表示。
❺**クエストレベル：**そのクエストの難易度を表し、数字が小さいほどクリアが簡単なものとなっている。

●イベント

仲間加入 アルティ

その章で仲間に加わるキャラクター。

PICK UP ギルドが利用できるようになる。

その章で利用可能になる施設やモード、イベントの制限など重要な情報の紹介。

エンゲージ アルティ（仮契約）

ロランが契約する魔女。（ ）内は、仮契約、本契約、究極契約のどの契約段階かを表す。

会話イベント選択 「正義のために戦う」❶ ／「魔女同士仲良くしろ」 ❷

ルート分岐に影響する戦闘会話イベントの選択肢と選択結果。
❶**表示される選択肢**
❷**選択肢の結果：**数値はルートに分岐するのに必要なポイント。第28章の時点で、ポイントのトータルが9未満の場合はA（アルティ）ルート、9以上の場合はB（ファティマ）ルートに分岐する。

仲間離脱 アルティ

その章で仲間から外れるキャラクター。仲間に復帰する場合は改めて仲間加入で表示。なお、同じ章で離脱と再加入する場合は省略している。

アフターブレイク ラッシュ（P.212） リーナ（P.213）

その章でアフターブレイクを発生させられるキャラクター。アフターブレイクでは会話選択肢が発生し、どの答えを選ぶかでラストブレイクを見るのに必要なFPがたまる。名称のあとの（ ）は、データの参照ページを表示。

FD修得 アルティ

その章でFDを修得するキャラクター。

覚醒 ロラン（ルーンナイト→マスター）

ロランとアルティが覚醒するタイミング。

ラストブレイク FPが60以上のキャラクターとラストブレイクが発生する。

特別なイベントが見られるタイミング。FPが60以上に達しているキャラクターがいない場合は、発生しない。

●ショップデータ

種類	名称	値段
武器 ❶	エレメントソード	300
	鋼鉄の槍	300
	純鉄の弓 ❷	300 ❸
	ウィッチワンド	300

❶**種類：**ショップで販売されている商品の種類。武器、頭防具、胴防具、アイテムの4種類がある。
❷**名称：**販売されている商品の名称。ショップでの販売順に並べている。
❸**値段：**商品を購入するのに必要な金額。

ワンポイント情報 INDEX

ワンポイント情報の一覧を紹介。ステージ攻略中にわからないことがあったら、情報を探してみよう。

●ステージ攻略

味方
強制出撃の味方の配置場所。
選択可能な味方の配置場所。
ゲストの配置場所。
：倒されると敗北になる味方。
：本書でおすすめしている、味方の最初の移動方向。

敵
敵の初期配置場所。
増援で出現する敵の配置場所。
：勝利条件を満たす敵。

目的地
：到達すると勝利条件を満たせる。

1ステージ情報：戦闘の種類や、ステージタイトル、発生場所や勝利条件と敗北条件、出撃情報などを表示。各項目の詳細は以下を参照のこと。

❶**戦闘の種類：**Mainはメインシナリオ、Subはサブシナリオ、Questはクエスト、Onsenは温泉バトルを示す。
❷**発生場所：**戦闘の発生場所となる地方／地名を表示。
❸**ステージタイトル：**連続で戦闘の発生するステージは、タイトルのあとに①②と表示（温泉バトルは①②、③④がそれぞれ連戦となっている）。
❹**出撃情報：**それぞれの意味は次の通り。出撃：出撃可能な味方の最大数。／**編成：**強制出撃以外の選択可能な味方の最大数。／**強制出撃：**必ず出撃する味方。／**出撃志願：**メインシナリオで出撃させると戦闘後にアフターブレイクが発生する仲間。／**報酬：**クエストクリア後、ギルドからもらえるアイテムやお金。
❺**勝利条件と敗北条件：**どちらかを満たした時点で戦闘終了となる。なお、敗北条件の行動不能とは、HPが0になった状態のこと。ただし、戦闘中は状態異常で一時的に行動できなくなることもあるため、攻略記事では戦闘不能と表現している。
❻**会話：**メインシナリオのルート分岐にかかわる選択肢を載せたページを示す。
❼**再戦：**クエストクリア後も発生期間内に再挑戦可能かを示す。可能は「○」、不可は「×」で表示。

2マップデータ：マップに関係する情報を表示。それぞれの表のNo.はマップのアイコンと対応している。各項目の詳細は以下を参照のこと。

❶**敵No.：**No.は、基本的に行動順で並べている。
❷**属性：**敵の属性を示している。
❸**敵のクラス：**ファティマなどのキャラクターは名称で表示。
❹**敵のステータス：**各項目の意味はデータページ（→P.184）を参照のこと。
❺**敵増援：**敵増援の出現条件を表示。
❻**使用アーツ：**敵が使用するアーツの名称を表示。各アーツの効果はデータページ（→P.207）を参照のこと。
❼**おすすめユニット：**そのステージの攻略に役立つ味方を表示。
❽**アイテム名：**対応するNo.の敵を倒すと手に入るアイテムを表示。

3マップ：マップ上のアイコンの種類は、左のアイコンの見方を参照のこと。

4攻略情報：攻略内容に応じて、BASICとEXTRAに分けている。
BASIC 攻撃などでたまるDP（→P.58）を用いた基本的なクリア方法。クリアのために倒さなければならない敵のデータはTARGETに掲載。データの見方は以下を参照のこと。FDを使用する場合はTARGETとして初登場する章でFDのデータを紹介。

❶**敵の名称：**勝利条件となる敵。
❷**ステータス：**各項目の意味はデータページ（→P.184）を参照のこと。勝利条件が同クラスの敵を複数倒す場合は、もっともLVの高い敵のステータスを表示。
❸**使用アーツ：**敵が使用するアーツの名称を表示。各アーツの効果はデータページ（→P.207）を参照のこと。
❹**FDの名称**
❺**FDの性能：**各項目の意味はデータページ（→P.185）を参照のこと。
❻**FDの効果**
❼**使用章：**FDを使用する可能性があるステージを記載している。
EXTRA EXPを稼ぐために敵を全滅させたり、特定のメンバーでクリアするなど、上級者向けの攻略方法。また、2周目以降ならではの攻略についても紹介している。

5AFTER BREAK：出撃させると戦闘後に会話が発生する味方と会話内容。会話の結果で好感度を示すFPが上昇する。文中の「 」は質問、『 』は選択肢であることを示す。

●ワンポイント情報

ゲームシステムなどを紹介している。紹介の内容に応じて、4種類の項目に分けている。
SYSTEM：知っておきたいシステムの解説。
TECHNIQUE：戦闘で役立つテクニック。
DATA：アーツの効果、アイテムやラピスの入手方法、キャラクターのデータ解析情報。
CHECK POINT：特定の条件を満たすことで発生するイベントなどの情報。

最短ストーリーチャート【序章〜第15章】

伝説の魔法騎士ルーンナイトとなった主人公のロランは、魔女戦争を終結させるため仲間とともに旅立ち、魔女戦争の真実を知る。

「星華祭」の前夜、戦いの旅がはじまる

以下のチャートでは、メインシナリオの流れのなかに、サブシナリオやクエストを最短でクリアできるタイミングも紹介している。これを活用すれば、物語全体をまるごと楽しみながら、エンディングを迎えられるのだ。前半のチャートでは、マティアスが復活する第15章までを紹介。

序章　悠久なるカルナヴァ

	名称	発生場所	ページ
Main	序章 悠久なるカルナヴァ	王都カルナヴァ /王府訓練所	P.54

第1章　星華の夜

	名称	発生場所	ページ
仲間加入	アルティ		
Main	第1章 星華の夜	王都カルナヴァ /王府研究所	P.54

第2章　騎士の誓い

PICK UP　ギルドが利用できるようになる。

	名称	LV	発生場所	ページ
Main	第2章 騎士の誓い		カルトゥーラ地方/カルクス街道	P.55
Quest	危機管理訓練	1	王都カルナヴァ /王府研究所	P.56

第3章　レヴ魔法教会　SHOP レヴ魔法学園（P.53）

	名称	LV	発生場所	ページ
エンゲージ	アルティ（仮契約）			
Main	第3章 レヴ魔法協会		トフォクス地方/レヴ魔法学園	P.57
Quest	実践演習1	1	王都カルナヴァ /王府訓練所	P.58
仲間離脱	アルティ			
アフターブレイク	ラッシュ（P.212）／リーナ（P.213）			

会話イベント選択	選択内容	選択結果
	『正義のために戦う！』	0
	『魔女同士仲良くしろ！』	+1

第4章　託された使命

	名称	LV	発生場所	ページ
Main	第4章 託された使命		トフォクス地方/レドヘルム山	P.59
Sub	ハウルビーストとの戦い		カルトゥーラ地方/カルクス街道	P.60
Quest	品物を届けて1	1	カルトゥーラ地方/カルクス街道	P.61
FD修得	アルティ			
エンゲージ	ディア（仮契約）			
仲間加入	アルティ／ディア			
アフターブレイク	ラッシュ（P.212）／リーナ（P.213）			

P.51へ

序章

見習い騎士ロランは、兄ラッシュと一緒に王府訓練所教官である父スタンの訓練を受けていた。訓練を終えたロランたちは、幼なじみのリーナに「星華祭」の前夜祭に誘われる。

第1章

リーナの兄シュタイナーを前夜祭に誘うため、王府研究所に向かう。しかし、その途中でゴーレムに襲われている少女アルティと出会い、王府研究所に逃げ込んだロランは、そこで偶然手にしたツールと融合し、伝説の騎士「ルーンナイト」となる。

第2章

ルーンナイトになったロランは、女王ソフィアからレヴ魔法学園に向かうように命を受け、アルティたちとともに出発する。だが、その途中、カレンと名乗る少女が率いる盗賊団「ロゼット・ロッソ」に襲われる。

第3章

レヴ魔法学園に到着した一行は閃光の魔女ディアに会い、親書を渡す。親書を読み終えたディアは、ロランとアルティをエンゲージさせ、正式にルーンナイトの力を与える。

第4章

レヴ魔法学園に現れた、魔女戦争を引き起こした張本人ファティマを退けたロランたち。しかし、戦いの疲れからアルティが熱を出して倒れてしまったため、特別な解熱剤の材料を求めてレドヘルム山へと向かう。

第5章　深緑の沢

	名称	LV	発生場所	ページ
Main	第5章 深緑の沢		トフォクス地方/アスールの森	P.62
Quest	氷影の魔女党	3	カルトゥーラ地方/カルクス街道	P.63
Quest	珍獣ハンター1	1	王都カルナヴァ /城門前	P.64
Quest	相次ぐ火災	2	トフォクス地方/レドヘルム山	P.65
仲間加入	フィル			
アフターブレイク	アルティ（P.213）／ディア（P.214）			

第6章　始まりの場所

	名称	LV	発生場所	ページ
Main	第6章 始まりの場所		カルサード地方/ヘミール幽水遺跡	P.66
Quest	水辺の影	1	トフォクス地方/アスールの森	P.67
アフターブレイク	リーナ（P.213）／フィル（P.214）			

第7章　水と芸術の街イスティア　SHOP イスティア（P.53）

	名称	LV	発生場所	ページ
Main	第7章 水と芸術の街イスティア		カルサード地方/イスティア	P.68
Quest	品物を届けて2	2	カルトゥーラ地方/カルクス街道	P.69
アフターブレイク	アルティ（P.213）／ディア（P.214）			

第8章　エニグマ

	名称	レベル	発生場所	ページ
仲間加入	キャバ			
Main	第8章 エニグマ①		カルサード地方/アズルケイブ	P.70
Main	第8章 エニグマ②		カルサード地方/アズルケイブ	P.71
Quest	畑荒らし襲来	2	カルサード地方/オンザーク草原	P.72
Quest	遺跡保護活動	2	カルサード地方/ヘミール幽水遺跡	P.73
仲間加入	ルナルナ			
アフターブレイク	ラッシュ（P.212）／キャバ（P.215）			

会話イベント選択	選択内容	選択結果
	「ファティマの目的をたずねる」	+1
	「アルティをかばう」	0

第9章　追憶と真実と

	名称	LV	発生場所	ページ
Main	第9章 追憶と真実と		トフォクス地方/レヴ魔法学園	P.74
Quest	ファントム掃討	2	カルサード地方/ロックオー水源	P.75
エンゲージ	ルナルナ（仮契約）			
アフターブレイク	フィル（P.214）／ルナルナ（P.215）			

第10章　封印の地

	名称	LV	発生場所	ページ
Main	第10章 封印の地		ヨツンコック地方/グランエンド前線	P.76
Quest	水質汚染	3	カルサード地方/ロックオー水源	P.77
Quest	実践演習2	1	カルサード地方/イスティア	P.78
アフターブレイク	リーナ（P.213）／ディア（P.214）			

第11章　闇に集いしモノども

	名称	発生場所	ページ
Main	第11章 闇に集いしモノども①	ヨツンコック地方/グランエンド	P.79
Main	第11章 闇に集いしモノども②	ヨツンコック地方/グランエンド	P.80

P.52へ

第5章

エンゲージしたディアを仲間に加えたロランたちは、レヴ魔法学園から「エニグマ」を持ち出した慈水の魔女ルナルナの行方を追う。だが、ルナルナの家へと向かうはずが、方向オンチなディアのせいでいつしか森へ迷い込んでしまう。

第6章

ヘミール幽水遺跡にあるルナルナの家を訪れるものの、ルナルナの手がかりはなかった。しかし、ディアはルナルナの好物を思い出し、彼女の居場所をひらめく。ところが、その話をファティマの仲間である使い魔ジョジィにも聞かれてしまう。

第7章

イスティアに到着し、騎士からルナルナの情報を聞く一行。そして、ルナルナの影像を作った芸術家のキャバに会い、彼女の目撃証言を教えてもらうのだった。

第8章

キャバから得た情報をもとにアズルケイブを訪れたロランたちは、そこで倒れているルナルナを発見。水をもらった彼女はすぐに気がつくが、エニグマについて問いただされると逃げ出す。だが、その途中でエニグマを狙うファティマたちに発見され、襲われてしまう。戦いの末、エニグマを手にしたファティマは「世界はマスターとともにある」という言葉を残して去っていく。

第9章

ファティマが残した言葉の意味を、ディアに問うロランたち。そこへ秘かにロランたちを心配し、あとを追っていたスタンが現れる。彼から真実を話すようにうながされたディアは、マスターの正体と15年前にレヴ魔法協会をゆるがした大事件の真実を話しはじめるのだった。

第10章

ファティマの目的は、マティアスの復活。復活を阻止するため、王国の騎士団とともに、マティアスが封印されているグランエンドへ。しかし、グランエンドではジョジィがゴーレムを召喚し、待ち受けていた。

会話イベント選択①

選択内容	選択結果
『なぜファティマを利用する』	0
『魔剣で何をするつもりだ』	選択②へ

会話イベント選択②

選択内容	選択結果
『命を犠牲にして平和は無い』	+1
『みんな協力すればいい』	+2

Quest

名称	LV	発生場所	ページ
騎士の幻影	1	カルサード地方/アズルケイブ	P.81
炎の渓谷	2	ヨツンコック地方/グランエンド前線	P.82
珍しいビースト	3	カルサード地方/オンザーク草原	P.83

FD修得 ラッシュ

アフターブレイク フィル(P.214)　ルナルナ(P.215)

第12章　葬送　SHOP ファーホーム(P.53)

Main

名称	発生場所	ページ
第12章 葬送	ヨツンコック地方/ファーホーム	P.84

Quest

名称	LV	発生場所	ページ
ビートルの寝床	2	トフォクス地方/レドヘルム山	P.85
俺の屍を越えて	3	王都カルナヴァ/城門前	P.86

アフターブレイク ラッシュ（P.212）　アルティ（P.213）

第13章　永久なる世界のために

Main

名称	発生場所	ページ
第13章　永久なる世界のために①	王都カルナヴァ/城門前	P.87
第13章　永久なる世界のために②		P.88

会話イベント選択

選択内容	選択結果
『ファーホームのことを確認する』	+1
『アルティの言うとおりだ』	0

Quest

名称	LV	発生場所	ページ
折れた騎士の心	2	トフォクス地方/アスールの森	P.89
紅蓮の悪魔	3	カルサード地方/アズルケイブ	P.90

仲間加入 ポプリ

FD修得 フィル

アフターブレイク ディア(P.214)　キャバ(P.215)

PICK UP 通信対戦(→P.179)が選択できるようになる。

第14章　アーツの記憶

エンゲージ ポプリ(仮契約)

Main

名称	発生場所	ページ
第14章 アーツの記憶	カルトゥーラ地方/アーツプラント	P.91

Quest

名称	LV	発生場所	ページ
危機一髪！	1	カルサード地方/オンザーク草原	P.92
盗賊の首領	3	カルサード地方/イスティア	P.93

FD修得 リーナ

仲間離脱 ディア

アフターブレイク リーナ(P.213)　フィル(P.214)　ポプリ(P.215)

第15章　魔剣の主

仲間加入 ディア

FD修得 キャバ

Main

名称	発生場所	ページ
第15章　魔剣の主①	トトリー砂漠地方/シルレス遺跡	P.94
第15章　魔剣の主②		P.95

会話イベント選択

選択内容	選択結果
『父さんの仇を討ちに来た』	+1
『世界の敵を倒しに来た』	0

Quest

名称	LV	発生場所	ページ
怪しい研究	3	ヨツンコック地方/ブルヘルム火山	P.96
火の玉大量発生	3	ヨツンコック地方/ファーホーム	P.97

P.53へ

[illegible] アルティ(火の見習い魔女→白焔の魔女)

[illegible] アルティ

[illegible] ラッシュ（P.212）　フィル(P.214)　ルナルナ(P.215)

第15章で終了

P.98へ

第11章

ゴーレムの包囲網を突破したものの、時すでに遅く、ファティマの手によってマティアスの封印は解かれてしまった。封印されていた魔剣レガを手にしたマティアスは圧倒的な強さでロランたちを襲う。立ち向かったロランが、魔剣レガで貫かれるその瞬間、スタンがロランをかばい深手を負ってしまう。スタンは死に際に、ロランの本当の父親がマティアスであることを告げるのだった。

第12章

スタンを埋葬するために、彼の故郷ファーホームを訪れるロランたち。ところが、街はハウルビーストの襲撃によって壊滅的な被害を受け、すでに荒廃していた。墓地に行きスタンの埋葬を終えると、再びハウルビーストが街を襲撃したことを知らされる。彼らを撃退するため、ロランたちは急いで街に戻るのだった。

スタンの遺言のことで自分の気持ちを整理できずにいたロランは、これまで一緒に旅をしてきたアルティ、スタンの親友ガストンに励まされ、マティアスを倒すことを決意する。

第13章

ロランたちからマティアスの一件を伝えられたソフィアは、改めてディア率いるレヴ魔法協会と手を組むことにする。そんな矢先、王都カルナヴァをハウルビーストが襲う。

ロランたちは、シュタイナー率いる賢鹿騎士団と協力し、ハウルビーストを倒す。ところが、今度はマティアスからの服従命令を伝えにきたファティマとジョジィが現れる。服従を断り、ファティマにハウルビーストとの関係について聞くが、彼女ははっきりと答えない。そして、マティアスに従わないロランたちを倒そうと戦いを挑んでくるのだった。

第14章

行方をくらましたマティアスが見つかるまで、わずかな休息をとるロランたち。しかし、またしても魔女の持つラピスティアを狙って現れた、ロゼット・ロッソと戦うことに。戦いのなかで、リーナはカレンがかつて一緒に遊んだ幼なじみであることを確信するのだった。

第15章

シュタイナーから、マティアスの居場所を突き止めたとの情報を聞かされたロランたちは、彼が潜伏しているというシルレス遺跡へ、リヒテルたち騎士団とともに向かう。

序章～第15章までのショップデータ

ショップでは、武器や頭防具、胴防具、アイテムが販売されており、第3章でレヴ魔法学園を訪れたときから利用できる。ゲーム序盤は回復手段が少ないので、まずはHPを150回復させる「バイタルン」を買っておこう。第12章以降は、ファーホームでもショップを利用でき、状態異常を回復する各種アイテムが買える。どんな状態異常でも、すぐ回復できるように5種類の草を購入しておこう。

トフォクス地方／レヴ魔法学園（第3章以降）

種類	名称	値段	種類	名称	値段	種類	名称	値段	種類	名称	値段
武器	エレメントソード	300	頭防具	バンダナ	230	胴防具	スケイルメイル	300	アイテム	バイタルン	100
	鋼鉄の槍	300		羽根付きぼうし	230		麻の服	300		メンタルン	200
	純鉄の弓	300		手作りフード	230		毛皮のローブ	300		ドライブエキス	500
	ウィッチワンド	300		石の髪飾り	230		レザーマント	300			

カルサード地方／イスティア（第7章以降）

種類	名称	値段	種類	名称	値段	種類	名称	値段	種類	名称	値段
武器	ディフェンダー	500	武器	かけだしビータ	500	胴防具	リングメイル	450	アイテム	メンタルン	200
	騎士の槍	500	頭防具	見習いの兜	400		皮の服	450		ドライブエキス	500
	破魔の弓	500		見習いキャップ	400		木綿の衣	450		火薬玉	500
	オウルワンド	500		むぎわら頭巾	400		フェザーマント	450			
	リーダービーチ	500		皮のリボン	400	アイテム	バイタルン	100			

ヨツンコック地方／ファーホーム（第12章以降）

種類	名称	値段	種類	名称	値段	種類	名称	値段	種類	名称	値段
武器	アスキスソード	950	頭防具	ブロンズヘルム	600	胴防具	シルクの服	800	アイテム	ドライブエキス	500
	炎刃の槍	950		テンガロンハット	650		アロハシャツ	750		リバイブボトル	500
	疾風の弓	950		バトルキャップ	600		シルクローブ	800		ドクキエ草	100
	ルミナスワンド	950		シルキーフード	650		コーネリアローブ	750		ウゴケ草	100
	サンライトビーチ	950		バトルフード	600		シルキーコート	800		ヌクヌク草	100
	たまごビータ	950		カチューシャ	650		厚手のマント	750		トナエ草	100
	エレキボウガン	950		貝の髪飾り	600	アイテム	バイタルン	100		オチツキ草	100
	さざ波の扇	950	胴防具	ブレスプレート	800		バイタルンソーダ	400		火薬玉	500
頭防具	古びた兜	650		チェインメイル	750		メンタルン	200			

SYSTEM　装備品の分類と特徴を知ろう

装備品は、武器、頭防具、胴防具、アイテム、ラピスの5種類。装備品を変更するときは、キャンプメニューを開いて「キャラクター確認」メニューを選択。Yボタンを押して変えたい装備の部分を選べば変更できる。

●武器
武器は、アタック、マジックといったステータスを強化できる。武器のタイプによって基本攻撃の照準や射程が違っている。

●頭防具
頭防具は、おもにレジストを強化できる。また、命中率に影響するテクニックを強化するものもある。

●胴防具
胴防具は、おもにガードを強化できる。ほかにはHPや回避率に影響するスピードを強化するものもある。

●ラピス
ラピスはショップでは買えず、戦闘後のボーナスラピスか、クエストの報酬として手に入る。行動順に影響するAOは、ラピスでのみ上昇する。

●アイテム
戦闘で使用することで効果が発揮される。ただし、戦闘前に装備しておかないと使えない。また、一度使用するとなくなってしまう。

Main ■発生場所｜王都カルナヴァ／王府訓練所

序章 悠久なるカルナヴァ

出撃	1	編成	0
強制出撃	ロラン		
出撃志願	——		

勝利条件 ラッシュの体力を減らせ　敗北条件 ロランの行動不能

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	ラッシュ	2	176	37	3	2	陸上

BASIC 戦闘の基本を学ぼう

ロランと❶のラッシュが1対1で戦うチュートリアルステージ。戦闘前の会話で『確認をしたい』の選択肢を選ぶとラッシュから移動や攻撃の方法を教えてもらえるので、彼のいう通りに戦おう。

PROTECT Ⓐロラン　TARGET ラッシュ

TARGET ラッシュ

アタック	39	マジック	22	テクニック	21
ガード	32	レジスト	28	スピード	13
使用アーツ	——				

Main ■発生場所｜王都カルナヴァ／王府研究所

第1章 星華の夜

出撃	4	編成	0
強制出撃	ロラン、ラッシュ、リーナ、アルティ		
出撃志願	——		

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	闇	ジョジィ	3	289	42	4	5	飛行
❷	無	ゴーレムレッド	2	193	34	2	2	陸上
❸〜❺	無	ゴーレムレッド	1	176	34	2	2	陸上

WARNING

ジョジィ		アタック	43	ガード	34
		マジック	38	レジスト	48
No.	❶	テクニック	36	スピード	26
使用アーツ	ダークピアース、ラスティレイン				

アイテム

No.	アイテム名
❶	バイタルン

BASIC シュタイナーと協力して戦おう

このステージでは、ⓐのシュタイナーが、勝手に敵を攻撃してくれる。彼はLVが10もあり、アタックが高いので戦いを任せられるが、ロランたちで敵を倒せばEXPが多く稼げる。

Main ■発生場所｜カルトゥーラ地方／カルクス街道

第2章 騎士の誓い

出撃	4	編成	2
強制出撃	ロラン、アルティ		
出撃志願	——		

勝利条件 カレンを倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	カレン	4	295	42	3	3	陸上
❷	無	ドンキーメカ1号	2	158	38	2	2	陸上
❸❹	無	ドンキーメカ1号	1	144	38	2	2	陸上
❺❻	無	盗賊	2	140	36	3	3	陸上
❼	無	弓兵	2	123	34	3	2	陸上

おすすめユニット

ユニット名
ラッシュ
ラッシュはHP、アタック、ガードが高く、味方の先頭に立って敵に攻め込める。

アイテム

No.	アイテム名
❶	リバイブボトル

BASIC カレンと直線上のマスは危険

このステージでは、ドンキーメカ1号や盗賊を中心に7体の敵が現れる。カレンを倒せばクリアできるが、❶のカレンだけを狙うと、ほかの敵から攻撃されてしまう。まずは右下に移動して、HPが低い❼の弓兵を倒そう。次に、近づいてくる❷〜❹のドンキーメカ1号や、❺❻の盗賊を倒し、最後にカレンを狙うといい。カレンは、直線上の5マス先まで攻撃できるので、なるべく彼女との直線上のマスは避けながら近づこう。

TARGET カレン

アタック	48	マジック	44	テクニック	30
ガード	18	レジスト	28	スピード	23
使用アーツ	——				

BASIC 弓と銃の特徴を把握しよう

このステージでは、弓や銃を装備した敵が出現する。弓の射程は3〜4マスあり、斜めにいる相手も攻撃できる。自分から2マス以内の敵には攻撃できないが、近づいても敵はすぐに離れて攻撃してくる。敵が移動できないように、味方で囲んで攻撃するといい。一方の銃は斜めには攻撃できないが、直線上なら5マスまで攻撃範囲がある。逃げるなら、銃では攻撃できない、2H以上の高低差がある場所がベストだ。

SYSTEM アーツの系統について

アーツとは、味方も敵も使える基本攻撃を含む「技」のこと。MPを消費することで使用でき、味方の場合はLVアップによって修得する。アーツの系統は、攻撃系、回復系、補助系の3種類。このうち攻撃系は、ステータスのアタックによってダメージが変わる物理攻撃型と、マジックによってダメージが変わる魔法攻撃型がある。味方のアーツはP.184を、敵のアーツはP.207を参照してほしい。

●アーツの系統と特徴

系統	特徴
攻撃系のアーツ	おもにダメージを与えるアーツ。物理ダメージを与える物理攻撃型と、魔法ダメージを与える魔法攻撃型に分かれる。
補助系のアーツ	おもにステータスを強化したり、状態異常を回復するアーツ。なかには攻撃を無効化するアーツもある。基本的に効果時間が決まっている。
回復系のアーツ	おもにHPを回復、戦闘不能の味方を復活させるアーツ。HPを回復させて状態異常を回復するものもある。

Quest ■発生場所 | 王都カルナヴァ/王府研究所

危機管理訓練

出撃	4	編成	4
強制出撃	——		
報酬	メンタルン		

勝利条件	敵をすべて倒せ	敗北条件	味方の全滅	再戦	○

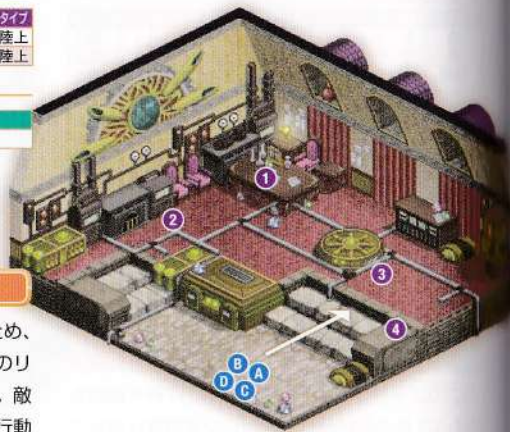
敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
①②	無	リザードマン	2	123	34	2	2	陸上
③④	無	リザードマン	1	112	34	2	2	陸上

おすすめユニット

ユニット名
アルティ
現れる敵はレジストが低いので、魔法攻撃型のアーツを使うと効果が高い。

アイテム

No.	アイテム名
①	バイタルン

BASIC 敵の移動範囲を見極めよう

リザードマンはMOVEが2しかない。このため、味方を右の階段の前まで移動させても、③④のリザードマンは近づくだけで、攻撃は届かない。敵は味方の目の前で待機するので、次に味方が行動できるときに、こちらから攻撃してしまおう。①②のリザードマンと戦うときも、同じように敵が移動できる範囲を考えて味方を動かすこと。リザードマンはガードが高いが、レジストは25〜26と低い。アルティのアーツ「ファイアバレット」を使うと、大きなダメージが与えられる。

◀「ファイアバレット」の射程は3マス。HPの低いアルティに近づかれる前に、とどめを刺そう。

EXTRA 効率よくLVアップする方法

出撃させる味方が多いと、LVアップさせたい味方でとどめを刺せず、思うようにEXPが稼げないことがある。そこで2周目以降は、LVアップさせたい味方をひとりだけで出撃させてみよう。1周目のステータスが引き継がれているため、敵を倒しやすくなっているはずだ。

また、このステージは再戦が可能なため、発生期間内であれば何度でも挑戦できる。会話をスキップしながらメインシナリオを進めるよりも、はるかに効率よくLVアップできるはずだ。

CHECK POINT 1周目と2周目の違いとは?

本作では、メインシナリオをクリアし、クリアデータをセーブすると2周目のプレイが楽しめる。2周目は、1周目で仲間にしたキャラクターを第1章からすべて出撃できるほか、LVやステータス、アイテム、お金、FP(→P.63)、RATE(→P.46)といった各要素もすべて引き継げる。

また、2周目以降でも各ステージの敵配置やLVなどは変わらないため、1周目よりも楽に攻略を進められるはずだ。ただし、再戦不可のクエストを1周目でクリアしていた場合、2周目以降では依頼を請けられないので注意しよう。

なお、ステージの敵配置やLVと同様に、敵が所持しているアイテムやクエストの報酬なども変わらない。メインシナリオの後半で仲間に加わったキャラクターのボーナスラピス(→P.92)を狙うなら、序盤から彼らを中心に出撃させるといいだろう。

Main ■発生場所 | トフォクス地方/レヴ魔法学園

第3章 レヴ魔法協会

出撃	4	編成	2
強制出撃	ロラン、アルティ		
出撃志願	ラッシュ、リーナ		

勝利条件	ファティマを倒せ	敗北条件	味方の全滅	会話	P.50

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
①〜③	火	ブルーボム	2	105	42	3	5	飛行
④	闇	ファティマ	5	321	42	4	2	陸上
⑤⑥	無	サキュバス	3	135	38	3	5	飛行
⑦⑧	無	ゴーレムレッド	3	212	34	2	2	陸上

おすすめユニット

ユニット名
リーナ
リーナの基本攻撃は射程が長いため、敵の攻撃が届かない距離からも攻撃できる。

アイテム

No.	アイテム名
④	バイタルンソーダ
⑤	メンタルン

BASIC FDによる大ダメージに注意

出現する8体の敵のうち、とくに手強いのは④のファティマだ。射程が長い「ダークピアース」や「グラビティアイス」といったアーツ、ダメージの大きいFD「フローズンペイン」を使ってくるため、油断できない。しかし、ファティマは自分が攻撃できる射程に入らない限りは攻撃してこない。ロランは周りの敵を倒してDPをためておき、アルティとの「エンゲージ火」(→P.61)で使えるようになるFD「ルーンフレイム」で大ダメージを与えよう。

TARGET ファティマ

アタック	50	マジック	48	テクニック	54
ガード	38	レジスト	52	スピード	22
使用アーツ	ダークピアース、グラビティアイス				
FD	フローズンペイン			系統	攻撃系
属性	闇	照準	ひし形	範囲	単体
対象	敵	射程	1〜3	高低制限	6
効果	果てる事なき氷影で魔法ダメージを与える。				
[illegible]	第3章、第8章①、第13章②、第15章①、第18章、第28章A				

EXTRA 1回目の行動で勝利するには?

④のファティマの初期配置は、ステージ左上の階段、高さ(→P.65)5Hの場所だ。味方の初期配置から階段に向かってまっすぐ上に移動し、リーナの「影抜き」やアルティの「イグニスブレイズ」など5マス以上の射程を持つアーツを使えば攻撃が届く。これらを使える2周目以降なら、最初の行動でファティマを倒すことも可能なのだ。

◀リーナがLV30で修得するアーツ「影抜き」は敵によって命中率が変わるが、威力は絶大だ。

AFTER BREAK

ラッシュ P.212

魔女は迷惑だと語るラッシュに『そのとおりだ』と同意すると、女性の好みの話題に。「気が強い女は〜」と聞かれたら『好みじゃない』と答えよう。

リーナ P.213

兄シュタイナーが開発したツールや発明品について『イイ感じ』『それはすごい』と続けると、リーナは微笑んで、兄との思い出話を語ってくれる。

Quest ■発生場所 | 王都カルナヴァ/王府訓練所

実践演習1

出撃	6	編成	6
強制出撃	——		
報酬	見習いの兜		

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ○

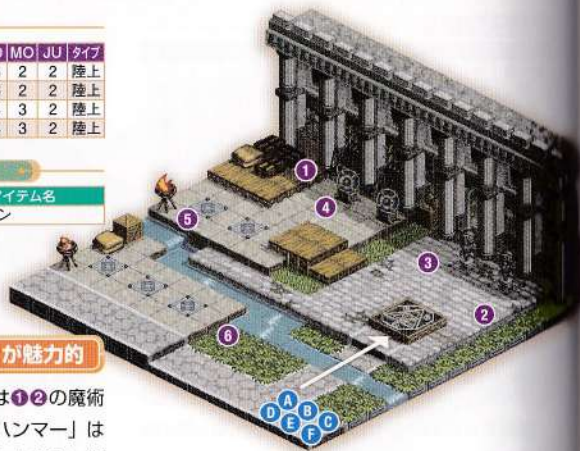
敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	魔術師	5	113	36	2	2	陸上
❷	無	魔術師	4	104	36	2	2	陸上
❸～❺	無	騎士団員	4	188	34	3	2	陸上
❻	無	騎士団員	3	173	34	3	2	陸上

おすすめユニット

ユニット名
ロラン、リーナ
リーナが遠くから攻撃した敵に、MOVEが高いロランが一気に近づき、とどめを刺そう。

アイテム

No.	アイテム名
❷	メンタルン

BASIC 報酬の「見習いの兜」が魅力的

全6体の敵のうち、やっかいなのは❶❷の魔術師だ。魔術師が使うアーツ「アクアハンマー」は威力が高く、危険だ。味方が近づいたときに一撃で倒せるように、リーナの攻撃で遠くからダメージを与えておくといい。クリア後にギルドへ行けば「見習いの兜(かぶと)」が手に入る。これはロランとラッシュのふたりが装備できる頭防具で、第7章のイスティアまでショップでは購入できない。クエストを2回クリアして、2個手に入れよう。

◀レジストが17、テクニックが5強化される「見習いの兜」。魔法攻撃型アーツのダメージを減らせる。

BASIC クエストは1周目に行おう

クエストは、メインシナリオと違って、1周目ですべてチャレンジできる。RATE (→P.46) 100%をめざすのなら、1周目でできる限りクリアしておこう。また、2周目以降は、1周目ではまだ仲間にいなかったユニットを、最初から出撃させられる。たとえば、サティやファティマならAOが高く、効果範囲の広いアーツを使えるため、1周目より短い時間でクリアできるだろう。ただし、敵から手に入れられるアイテムやクエストの報酬は1周目と変わらない。

SYSTEM DPを使いこなせば楽に戦える

攻撃やアイテム使用のほか、ダメージを受けることでも各ユニットのDPはたまる。このDPを消費することによって、必殺技といえるFDが使えるようになるのだ。また、DPはアーツやアイテムにも影響し、DPを消費することによってダメージを大きくしたり、アーツの効果時間を長くできる。強力な敵と戦う前には、できるだけ多くためておこう。

DPの上限は300で、100単位で消費する。ただし、DPが200以上たまっていた場合は、FDやアーツを使うときに使用する量を選べ、十字ボタンの左右で自由に変更が可能だ。DPは基本攻撃では15～30までたまるが、アーツで攻撃すると20～40になる。できる限りアーツで攻撃し、DPをためていくといい。さらに効率よくDPをためるには、複数の敵を一度に倒すのがベストだ。ちなみに、DPは戦闘不能になると必ず0になってしまうので要注意。

Main ■発生場所 | トフォクス地方/レドヘルム山

第4章 託された使命

出撃	3	編成	2
強制出撃	ロラン		
出撃志願	ラッシュ、リーナ		

勝利条件 バルトを倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
[illegible]	無	リザードマン	4	146	34	2	2	陸上
[illegible]	無	デスビートル	5	698	34	2	1	陸上
[illegible]	無	ゴブリン	4	125	42	3	2	陸上
[illegible]	無	ゴブリン	3	115	42	3	2	陸上
[illegible]	無	ドスビートル	2	352	35	2	1	陸上
[illegible]	無	ハウルビートル	4	501	34	2	1	陸上

増援

敵が2体以下になると④⑤が出現。④か⑤を倒すと⑥が出現。ロランの行動が8回終了後に、敵が1体だと⑦が出現。

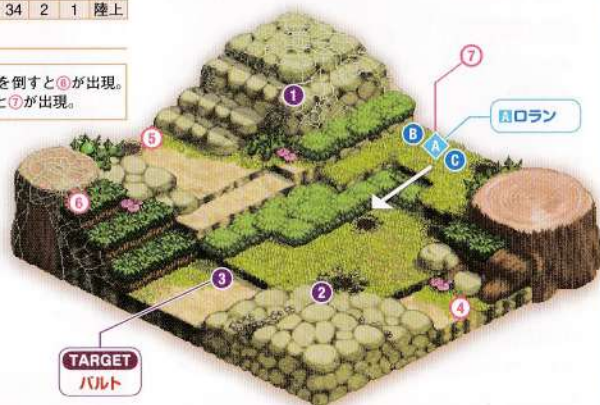
おすすめユニット

ユニット名
ラッシュ、リーナ
このステージはアルティが出撃できないため、ラッシュ、リーナでロランを援護しよう。

アイテム

No.	アイテム名
[illegible]	バイタルンソーダ
[illegible]	フレアボム

WARNING

ハウルビートル		アタック	71	ガード	7
		マジック	4	レジスト	2
No.	⑦	テクニック	20	スピード	12
使用アーツ	マスプレッシャー				

BASIC バルトを集中攻撃

このステージの敵は、全部で7体。❶のリザードマンは、味方の初期配置のすぐ左上にいる。しかし、そこへ登るにはJUMPが3以上必要だ。リーナ以外は登れないので、❶のリザードマンが下に降りてくるのを待って攻撃するといい。❸のデスビートル、バルトはHPが700近くあるものの、ガードやレジストはかなり低い。アーツをメインに、集中攻撃で一気に倒そう。

TARGET バルト

アタック	69	マジック	5	テクニック	21
ガード	1	レジスト	2	スピード	13
使用アーツ	——				

BASIC 増援のハウルビートルを倒そう

このステージに現れる敵の増援は4体。なかでも、⑦のハウルビートルはアタックが71もある強敵だ。このハウルビートルを出現させるには、ロランが8回行動を終えたとき、敵が1体になっていなければならない。出現させる条件は難しいが、倒せば「フレアボム」というアイテムが手に入るので、チャレンジしてみよう。

このアイテムは、使うと必ず敵1体に300のダメージが与えられる。ここで手に入れておかないと、第28章まで買うことができない。

AFTER BREAK

ラッシュ P.212

昔、特訓旅行先で大根を盗んだロランとラッシュ。質問に『～時効だ』『今では良い思い出』と答えると、ラッシュは笑い出し、さらに仲が深まる。

リーナ P.213

病み上がりのアルティに、料理を作りたいというリーナ。『リーナに作ってもらう』と、すごい（？）特製ジュースが完成。『飲む』で味見してみよう。

Sub ■発生場所 | カルトゥーラ地方/カルクス街道

ハウルビーストとの戦い

出撃	3	編成	0
強制出撃	ロラン、ラッシュ、リーナ		
出撃志願	——		

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	ゴブリン	2	105	42	3	2	陸上
❷❸	無	リザードマン	1	112	34	2	2	陸上
④⑤	無	ゴブリン	2	105	42	3	2	陸上
⑥	無	ミノタウロス	3	173	34	3	2	陸上
⑦⑧	無	リザードマン	2	123	34	2	2	陸上

敵増援

敵が2体以下になると④⑤、1体になると⑥～⑧が出現。

WARNING

ミノタウロス		アタック	46	ガード	27
		マジック	18	レジスト	28
No.	⑥	テクニック	22	スピード	14
使用アーツ	——				

BASIC ミノタウロスは早めに倒そう

初期配置の3体の敵のうち1体を倒すと、1回目の敵増援が現れる。このステージでの味方はロラン、ラッシュ、リーナの3人しかいないので、敵のLVが低くても油断できない。まだ回復系のアーツを持った味方はいないため、3人それぞれにHPを150回復できるアイテム「バイタルン」を2個ずつ装備させよう。

増援もあわせて敵が1体になると、2回目の増援として、2体のリザードマンと⑥のミノタウロスが現れる。ミノタウロスはHPやアタックがほかの敵より高いが、AOは34と低く、行動する順番はかなりあとになる。ミノタウロスが行動する前に、DPを使ったアーツを味方全員で連発し、より多くのダメージを与えておくといいだろう。

◀「バイタルン」はレヴ魔法学園のショップで買える。安いので戦闘前に多めに買っておこう。

▶味方は3人と少ないので、近い敵から順に取り囲み、集中攻撃で確実に倒していくといい。

SYSTEM 貫通攻撃の注意点

装備が槍とランスのユニットの基本攻撃は、どちらも直線2マス分を貫通する。この貫通攻撃は2体同時にダメージを与えられるが、自分から遠い2マス目の相手には、命中率とダメージが80％に下がる。ただし、相手が2マス目に1体しかいなかった場合、80％に下がるのは命中率だけだ。貫通攻撃やアーツの効果範囲内は、味方もダメージを受けてしまうため、巻き込まないように注意しよう。

◀同じステータスの敵に攻撃しても、ダメージがこのように変わってしまう。

Quest ■発生場所 | カルトゥーラ地方/カルクス街道

品物を届けて1

出撃	6	編成	6
強制出撃	——		
報酬	1000R		

勝利条件 アースターに隣接せよ　敗北条件 アースターの行動不能　再戦 ○

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	ゴブリン	4	125	42	3	2	陸上
❷❸	無	ゴブリン	3	115	42	3	2	陸上
④	無	ゴブリン	7	208	44	3	2	陸上
⑤	無	ゴブリン	4	125	42	3	2	陸上

敵増援

敵が1体になると④⑤が出現。

WARNING

ゴブリン		アタック	52	ガード	4
		マジック	10	レジスト	4
No.	④	テクニック	37	スピード	31
使用アーツ	シャットアップ				

おすすめユニット

ユニット名
リーナ
AOが高く、MOVEが4のリーナなら、アースターにすばやく近づくことができる。

アイテム

No.	アイテム名
❶	火薬玉

BASIC アースターを守りながら戦おう

味方がⓐのアースターの隣に行くだけでクリアできるステージ。まずは彼のHPが0になる前に、急いで右下へ向かおう。その途中で❷❸のゴブリンと戦うことになるので、HPの多いラッシュやロランを先頭にして、アースターまでの最短距離を進むといい。敵増援の④のゴブリンはLVが7あり、ほかの敵と比べて手強い。増援が出現する前にクリアしたいなら、MOVEが4のリーナは攻撃よりも移動に専念させよう。

BASIC ゴブリンのアーツに注意

❶～⑤のゴブリンが使うアーツ「シャットアップ」を受けると、一定の確率で沈黙状態になってしまう。沈黙状態の間はアーツ、FD、エンゲージがすべて使えなくなる。1周目のこのタイミングでは、沈黙状態を回復するアイテムやアーツは使えないので、通常の状態に戻すには4回行動して自然回復を待つしかない。ロランやラッシュなら基本攻撃だけでも敵にダメージが与えられるので、ゴブリンの攻撃はこのふたりに任せよう。

TECHNIQUE HPが高い敵との戦いに有効な「エンゲージ火」

エンゲージとは、ロランと魔女を同時に出撃させたとき、ロランのみが実行できるコマンドだ。エンゲージには火・光・水・木・風・闇の各属性に対応した6種類があり、アルティと実行するのは「エンゲージ火」となる。このエンゲージだと、ロランも火属性のアーツを使え、DPがたまればFD「ルーンフレイム」の使用も可能だ。

また、効果中はロランのアタックが強化されるため、ロランの物理攻撃型アーツのダメージも大きくなる。強化される数値は、アルティが修得済みのアーツの数によって変わり（→P.187）、最大で50アップする。HPの高い敵に近づく前には必ずエンゲージしておき、集中攻撃するときに使うといい。ただし、エンゲージは属性ごとに1ステージ中に一度しか使えず、ロランの4回目の行動時か、魔女が戦闘不能になると効果が消えてしまう。

Main ■発生場所 トフォクス地方/アスールの森

第5章 深緑の沢

出撃	5	編成	4
強制出撃	ロラン		
出撃志願	アルティ、ディア		

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 フィルの行動不能

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶〜❸	水	カニ	4	146	48	2	2	水陸
❹	闇	ハウルデーモン	4	209	38	3	5	飛行
❺	無	ミノタウロス	6	218	34	3	2	陸上
❻	無	リザードマン	5	158	34	2	2	陸上
❼	無	リザードマン	4	146	34	2	2	陸上

WARNING

ハウルデーモン		アタック	61	ガード	18
		マジック	9	レジスト	21
No.	❹	テクニック	25	スピード	21
使用アーツ	——				

おすすめユニット

ユニット名
アルティ、ディア
レジストが低い敵は魔法攻撃型のアーツに弱いので、アルティやディアのアーツが有効だ。

アイテム

No.	アイテム名
❶	ドクキエ草
❸	ウゴケ草

BASIC フィルをめざして進もう

このステージの敗北条件は、ⓐのフィルが戦闘不能になること。しかし、フィルは攻撃されても、アーツ「キュアー」でHPを回復するので、それほど急がなくても大丈夫だ。アルティやディアなど、射程の長いアーツが使える味方をⒷⒸに配置して、下側からフィルを助けに向かおう。ほかの味方は、❹のハウルデーモンや❻のリザードマンを倒してから合流するといい。

◀アーツ「キュアー」は単体のHPを回復できる。フィルを仲間にしたら、積極的に出撃させよう。

EXTRA 2周目以降の出撃ユニット

2周目以降は、1周目で仲間になった味方をすべて出撃させられる。このため、1周目ではゲストだったフィルも、2周目以降では仲間として出撃できるのだ。フィルを出撃させた場合は、同じステージ内にフィルがふたりいることになる。味方として出撃したフィルが戦闘不能になってもゲームオーバーにはならないので、ⓐのフィルを優先して守ればいい。

◀フィルでⓐのフィルを助けに行くのもいい。その場合はHPを回復させつつ、敵を攻撃しよう。

AFTER BREAK

アルティ P.213
殿堂魔女になるための『10ヶ条〜』を聞いたら、次は『本当に全部守っているの?』と質問しよう。アルティの夢にかける意気込みが聞けるはずだ。

ディア P.214
「魔法の知識をきっちり覚えてもらう」と、ディアからテストを受けることに。『僧侶』『〜いけない』と答えてご褒美をもらおう。

Quest ■発生場所 カルトゥーラ地方/カルクス街道

氷影の魔女党

出撃	5	編成	3
強制出撃	ロラン、ディア		
報酬	ラピス：漆黒のお守り		

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ×

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	盗賊	5	180	36	3	3	陸上
❷	無	弓兵	4	146	34	3	2	陸上
❸❹	無	騎士団員	4	188	34	3	2	陸上
⑤	無	盗賊	7	208	36	3	3	陸上
⑥	無	弓兵	6	170	34	3	2	陸上
⑦	無	騎士団員	6	218	34	3	2	陸上

増援

敵が2体以下になると⑤〜⑦が出現。

おすすめユニット

ユニット名
ラッシュ、アルティ
敵を早く倒したいなら、アタックの高いラッシュやマジックの高いアルティがベストだ。

アイテム

No.	アイテム名
❷	バイタルンソーダ

BASIC 戦いやすい状況を作り出そう

初期配置の4体の敵は、まず❷の弓兵を倒して、次に近づいてくる❶の盗賊を倒そう。敵増援はLVが6〜7と高めだが、ステージの上、左下、右下と分かれて現れるので、❶の盗賊と❷の弓兵を倒したらそのまま下へ行かず、近づいてくる敵を迎え撃つといい。基本攻撃や物理攻撃型のアーツは高い位置から攻撃するとダメージが増えるので、この配置のほうが有利に進められるのだ。

クリアしてギルドに戻ると手に入るラピス「漆黒のお守り」は、闇属性のダメージを50%減らせる。闇属性のアーツを使うファティマとの戦い(→P.70)の前に装備しておこう。

EXTRA 増援を出さずにクリア

このステージは、3体の敵を同時に倒すと、敵増援を出現させずにクリアできる。ただし、3体もの敵を一度にまとめて攻撃できるアーツは、1周目ではまだラッシュの「投槍撃」しかない可能性が高い。このアーツの攻撃範囲は直線3マスのため、3体同時に倒すには、HPを減らした敵を一直線に並べる必要がある。敵のHPが少なくなったら、味方をオトリにして、うまく誘導しよう。なお、2周目以降なら、アルティのアーツ「イグニスブレイズ」を使えば同時に倒すのも簡単だ。

SYSTEM FPをためてラストブレイクを見よう

アフターブレイクでは、会話中に選んだ答えによって、各キャラクターとロランとの親密度を表すFPがたまる。また、会話の内容は選択しだいで変わり、最終的に「ノーマルブレイク」「グッドブレイク」「ベストブレイク」「そのほか」の4つのうちのどれかになる。その結果に応じて、手に入るFPも違ってくるのだ。ちなみに、アルティとファティマだけは、戦闘中の会話でもFPが入手できる。

第27章の戦闘後にFPが60以上のキャラクターがいると、特別なイベントとして「ラストブレイク」が見られる。ただし、条件を満たしたキャラクターが何人いても、1周目で見られるラストブレイクは自分で選んだ3人まで。アフターブレイクの対象は12人なので、すべてのラストブレイクを見るためには4周以上のプレイが必要となる。P.212からのリストを参考に効率よくプレイしよう。

Quest ■発生場所｜王都カルナヴァ／城門前

珍獣ハンター 1

出撃	6	編成	6
強制出撃	——		
報酬	ラピス：DP+5		

勝利条件 ディオンの体力を減らせ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ○

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	バジリスク	5	158	38	4	3	陸上
❷❸	無	ミノッピー	5	135	34	3	2	陸上
❹	無	デスビートル	10	655	34	2	1	陸上
❺	無	ミノッピー	4	125	34	3	2	陸上
⑥	無	バジリスク	6	170	38	4	3	陸上
⑦	無	ハウルスネーク	6	170	32	2	2	陸上

敵増援

敵が3体以下になると⑥⑦が出現。

おすすめユニット

ユニット名
ロラン、ディア
敵のHPを一気に減らすために、FDを使えるロランとディアを出撃させよう。

アイテム

No.	アイテム名
❷	バイタルン
❹	EXP+15%

BASIC 集中攻撃が勝利のカギ

出現する敵のうち、❹のデスビートル、ディオンはLVが10とかなり高い。しかもHPが655もあるので、倒すまでに時間がかかる。幸いディオンはMOVEが2しかないので、近づいてくるまでに❶のバジリスクや❷❸❺のミノッピーを倒してDPをためたい。とくにミノッピーは、一定の確率で混乱状態になるアーツ「ヒットコンフュ」で攻撃してくるので先に倒そう。

敵を2体倒すと増援が現れるので、それまでにできるだけディオンのHPを減らしておくこと。HPを170前後まで減らせば、ディオンは撤退し、クリアとなる。

TARGET	ディオン				
アタック	84	マジック	6	テクニック	29
ガード	2	レジスト	2	スピード	16
使用アーツ	——				

◀⑥のバジリスクはMOVEが4もあるため、ほかの敵に手間どると、すぐに近づかれてしまう。

EXTRA 倒せば貴重なラピスが手に入る

❹のディオンを逃がさずに倒すと、ラピスの「EXP+15%」が手に入る。これを装備すると、敵を攻撃したり倒したときなどのEXPが15%アップするため、LVアップが楽になるのだ。

このラピスを手に入れるためには、まずは増援も含めて、ディオン以外のすべての敵を倒そう。そして残ったディオンを味方全員で取り囲み、集中攻撃するのがベストだ。もっとも簡単な方法は、第4章（→P.59）で入手したアイテム「フレアボム」を使えばいい。必ず300のダメージが与えられるので、ディオンのHPがそれ以下に減ったときなら、逃がさずに確実に倒せるのだ。「フレアボム」がない場合は、周囲の敵を倒してDPをためておき、ディオンのHPが200前後まで減ったら、ロランやディアのFDを使って倒そう。

◀「フレアボム」は1体にしか使えないが、4マス先にも届くので、ここぞというときに役立つ。

Quest ■発生場所｜トフォクス地方／レドヘルム山

相次ぐ火災

出撃	6	編成	6
強制出撃	——		
報酬	リフレオール		

勝利条件 ブルーボムを6体倒せ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ○

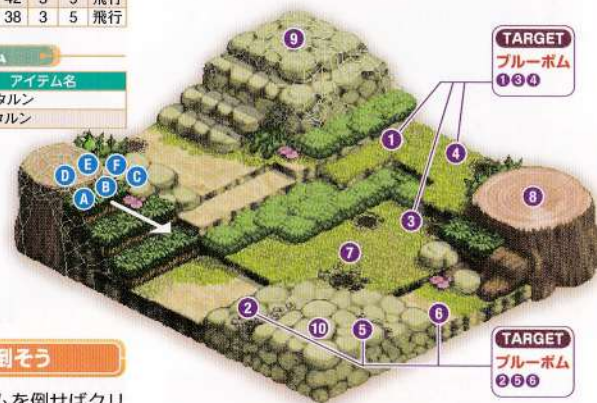
敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	火	ブルーボム	6	145	42	3	5	飛行
❷〜❻	火	ブルーボム	5	135	42	3	5	飛行
❼〜❿	無	サキュバス	7	182	38	3	5	飛行

おすすめユニット

ユニット名
ロラン、ラッシュ
ブルーボムはガードが低いため、アタックが高いロランやラッシュなら倒しやすい。

アイテム

No.	アイテム名
❷	バイタルン
❼	メンタルン

BASIC ブルーボムは一気に倒そう

このステージは6体のブルーボムを倒せばクリアできる。ただし、ブルーボムはHPが半分以下になると次の行動で必ずアーツ「大爆発」を使い、自爆してしまう。「大爆発」での自爆は、周囲のユニットに大ダメージを与えるので、一度攻撃したら、そのブルーボムが次に行動するまでの間に倒そう。遠距離から弓で攻撃してくる❼〜❿のサキュバスが邪魔なら、アタックが低く、ブルーボムに大きなダメージを与えられない味方を向かわせて、先にサキュバスを倒しておくのも手だ。

TARGET	ブルーボム				
アタック	36	マジック	1	テクニック	34
ガード	20	レジスト	46	スピード	39
使用アーツ	大爆発				

EXTRA より短時間でクリアする方法

2周目以降は味方のLVが高いため、ブルーボムのアーツ「大爆発」を受けても、それほど大きなダメージにならない。そのため、攻撃の射程が長いリーナやカレンで、ブルーボムを次々と攻撃していこう。このときブルーボムのHPを半分以下にできれば、次の行動で必ずアーツ「大爆発」を使って自爆するので、より早くクリアできる。

報酬の「リフレオール」は、HPとMPが全回復できるアイテムだ。HPの低い味方に装備させるために、何度もクリアして手に入れておこう。

SYSTEM 移動タイプと高さについて

ユニットの移動タイプは、陸上、水陸、飛行の3種類がある。ロランやラッシュをはじめとする多くの味方ユニットは、陸上タイプで平地しか移動できない。水陸タイプのルナルナは、平地以外に水の上も移動できるが、溶岩の上は移動できない。飛行タイプのサティやジョジィは、どんな地形でも自由に移動できる。ただし、どのタイプも岩や木などの障害物は通過できないので覚えておこう。

また、ステージは地形だけでなく、高さも設定されている。高さは「1H」「10H」というように、画面の右上に表示される。高低差のあるマスへ移動するときは、その高低差の数値だけJUMPが必要だ。たとえば、1Hのマスから4Hのマスへ登るなら、3以上のJUMPが必要。ただし、4Hのマスから1Hのマスなど低いマスへ降りる場合は、登るときと比べて必要なJUMPがひとつ少なくなる。

Main ■発生場所｜カルサード地方/ヘミール幽水遺跡

第6章 始まりの場所

出撃	6	編成	5
強制出撃	ロラン		
出撃志願	リーナ、フィル		

勝利条件 ジョジィを倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	闇	ジョジィ	9	442	42	4	5	飛行
❷	無	サキュバス	7	182	38	3	5	飛行
❸	無	ゴーレムレッド	6	267	34	2	2	陸上
❹	無	ゴーレムレッド	5	248	34	2	2	陸上
❺	無	ゴーレムレッド	4	229	34	2	2	陸上
❻	水	エレメント	7	208	32	2	2	陸上
❼	水	エレメント	5	180	32	2	2	陸上

おすすめユニット

ユニット名
リーナ、アルティ
水路が邪魔で移動しにくいので、射程の長いアーツを使える味方を出撃させよう。

アイテム

No.	アイテム名
❶	火薬玉

Aロラン

TARGET ジョジィ

BASIC ジョジィは全員で攻撃

水路が巡らされており、陸上タイプのユニットは戦いにくい。狭い道が多いので、攻撃の射程が長いリーナやアルティで、邪魔な敵を次々と倒そう。❶のジョジィはHPやレジストは高いが、ガードが低い。ロランやラッシュを移動させたら、FDを使った集中攻撃で一気に倒してしまおう。

TARGET ジョジィ

アタック	56	マジック	74	テクニック	52
ガード	46	レジスト	62	スピード	35
使用アーツ	ダークピアース、ラスティレイン				
FD	デ=ラ=キャット			系統	攻撃系
属性	闇	照準	十字	範囲	単体
対象	敵	射程	1	高低制限	6
効果	魔力を解放し魔法ダメージを与える。				
使用章	第6章、第8章②、第13章②、第15章①、第18章、第28章A				

EXTRA 「せせらぎの衣」を装備しよう

2周目以降は、水陸タイプのルナルナや飛行タイプのサティ、ジョジィを出撃できる。こういった陸上タイプ以外のユニットを出撃させれば、1周目のときよりも楽に戦えるはずだ。

さらに早くクリアしたいなら、ロランやラッシュといった陸上タイプのユニットにラピス「せせらぎの衣」を装備させるといい。水陸タイプに変わるので、すべての陸上タイプに装備すれば、出撃ユニットを水陸タイプと飛行タイプだけでまとめられる。この方法なら、右上から❶のジョジィにまっすぐ移動して攻撃すればいいので、短時間でクリアできるのだ。

ちなみに、敵を倒した分だけクリア後に獲得できる金額は増えるため、途中で出会う敵やジョジィと戦っている間に近づいてきた敵もすべて倒そう。

AFTER BREAK

リーナ P.213

人気の魔法観光地巡りをしているみたいと、旅を振り返るリーナ。「～楽しい」と彼女に同意したら、記念に念写を『撮ってもらう』のも忘れずに。

フィル P.214

気の強い姉のことで苦労が絶えないフィルを『気持ちはわかるよ』とねぎらおう。そのあとは、お茶を「いれてもらう」とフィルはさらに喜ぶ。

Quest ■発生場所｜トフォクス地方/アスールの森

水辺の影

出撃	6	編成	6
強制出撃	――		
報酬	1500R		

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ○

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	サキュバス	6	170	38	3	5	飛行
❷	無	サキュバス	5	158	38	3	5	飛行
❸	無	ナイトスペクター	6	218	34	2	2	陸上
❹	無	ナイトスペクター	5	203	34	2	2	陸上
⑤	無	サキュバス	7	182	38	3	5	飛行
⑥	無	サキュバス	6	170	38	3	5	飛行

敵増援

敵が2体以下になると⑤⑥が出現。

おすすめユニット

ユニット名
フィル
回復系のアーツを使えるフィルは、味方のサポートに最適。必ず出撃させておきたい。

アイテム

No.	アイテム名
❹	バイタルンソーダ

BASIC 敵増援に備えて味方を分けよう

第5章（→P.62）でフィルを助けたときと同じステージだが、味方の初期配置は異なり、敵もすべて川より上に配置されている。全員で敵に向かってもいいが、2体倒すと現れる敵増援は川より下に出現するので、味方を二手に分けて下側にも待機させておくといい。ただし、上側に向かう味方は、下側の味方をすぐにサポートできるよう、射程の長いアーツを使えるアルティやディア、MOVEの高いリーナにしておくこと。また、フィルを出撃させておくと、HPを回復できるアーツ「キュアー」で味方をサポートできる。

EXTRA 魔法攻撃型アーツで敵を一掃

2周目以降は、水陸タイプのルナルナや飛行タイプのサティを出撃させておくと、簡単に味方のサポートができる。敵増援が現れてもすぐ攻撃できるので1周目ほど進攻ルートに悩まなくていい。

より早くクリアしたいなら、全員をステージ上側に配置し、オトリを前に出してみよう。アルティの「イグニスブレイズ」や、ファティマの「ブリーズダスト」といったアーツで敵を一掃すれば、増援を出現させずにクリアできるのだ。ただし、味方のアーツに巻き込まれても平気なように、オトリのレジストは強化しておくこと。

TECHNIQUE 命中率を上げたいなら「エンゲージ光」

ロランとディアを同時に出撃させ、「エンゲージ光」を実行すると、ロランのテクニックが強化される。強化される数値は、ほかのエンゲージと同じく最大で50だ。基本攻撃や物理攻撃型のアーツの命中率が上がるので、絶対に攻撃を外せないというときにエンゲージしよう。また「エンゲージ光」の効果中は、味方単体のガードを40アップするアーツ「プロテクション」も使えるようになる。

◀ロランの「プロテクション」は、ディアの修得アーツが3つ以上だと使える。

Main ■発生場所 | カルサード地方/イスティア

第7章 水と芸術の街イスティア

出撃 6 | 編成 5
強制出撃 ロラン
出撃志願 アルティ、ディア

勝利条件 カレンを倒せ | 敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	カレン	9	442	42	3	3	陸上
❷	無	盗賊	8	221	36	3	3	陸上
❸	無	魔術師	9	147	36	2	2	陸上
❹	無	魔術師	8	138	36	2	2	陸上
❺	無	魔術師	7	130	36	2	2	陸上
❻❼	無	ドンキーメカ2号	7	208	36	2	2	陸上
❽❾	無	弓兵	8	193	34	3	2	陸上
⑩	無	弩弓兵	9	206	34	4	2	陸上
⑪⑫	無	弩弓兵	8	193	34	4	2	陸上

敵増援

敵が5体以下になると⑩～⑫が出現。

おすすめユニット

ユニット名
ラッシュ、フィル
貫通攻撃できるラッシュは、狭い道で戦いやすい。フィルで彼をサポートしよう。

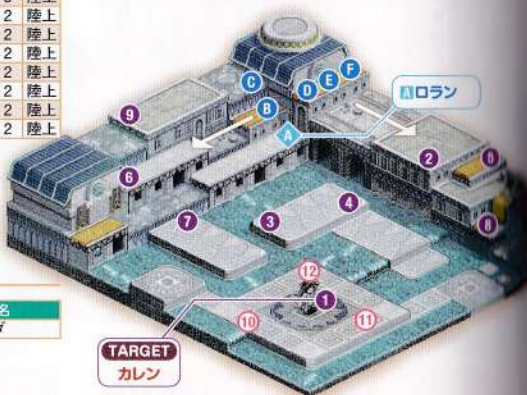
アイテム

No.	アイテム名
❶	メンタルンソーダ

BASIC 味方を左右の道に分けよう

A～Cは左へ、D～Fは右へと二手に分けて進め、それぞれが出会った敵から倒そう。すべての味方をどちらか一方に進めてもいいが、二手に分けたほうが、❶のカレンと戦うときに取り囲みやすい。カレンの基本攻撃は射程が長いので、MOVEの高い味方で早めに近づき攻撃しよう。

TARGET カレン

アタック	60	マジック	53	テクニック	42
ガード	28	レジスト	40	スピード	29
使用アーツ	ピアーススナイプ				

EXTRA 「火薬玉」で簡単にクリア

第7章の会話イベントが終わったあとでイスティアのショップに行けば、アイテム「火薬玉」が購入できる。1個500Rと値段は高めだが、射程が4マスもあるうえに必ず100ダメージを与えられるので、余裕があるなら人数分購入しておこう。

「火薬玉」を装備させた味方が何人もいる場合は、二手に分かれずに右側から最短距離で❶のカレンのところへ向かうといい。普通なら道が狭くて攻撃しにくいが、射程の長い「火薬玉」があるなら気にする必要はないのだ。❺の魔術師と❽の弓兵はHPが200以下なので、「火薬玉」を2回使うだけで倒せる。カレンと戦うときにDPがたまっていたら「火薬玉」に消費して、ダメージを上げてから使うといい。

AFTER BREAK

アルティ P.213

大事なラピスティアを盗もうとした盗賊一味が許せないというアルティに、『協力するよ』と申し出たら、修行の誘いにも『お安い御用と即答』しよう。

ディア P.214

盗賊の出現に腹を立てるディアだが、『話題を変える』で彼女の人気ぶりを話し、『自分も大ファンだ』というと、喜んでウマカロショコラをくれる。

Quest ■発生場所 | カルトゥーラ地方/カルクス街道

品物を届けて2

出撃 6 | 編成 6
強制出撃 ――
報酬 ラピス：TEC+15

勝利条件 指定場所に到達せよ | 敗北条件 味方の全滅 | 再戦 ○

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
[illegible]	無	盗賊	8	221	36	3	3	陸上
[illegible]	無	弓兵	9	206	34	3	2	陸上
[illegible]	無	弓兵	8	193	34	3	2	陸上
[illegible]	無	弓兵	8	193	34	3	2	陸上

敵増援

敵が2体以下になると⑥⑦が出現。

おすすめユニット

ユニット名
ロラン、ラッシュ
指定場所へ向かう味方を守るため、HPの高いラッシュとロランを出撃させよう。

アイテム

No.	アイテム名
❷	火薬玉
❹	メンタルン

BASIC MOVEの高いユニットを守ろう

このステージは、丘の上のEXITに移動すればクリアとなるので、AOが高くてMOVEが4もあるリーナを向かわせればいい。ただし、リーナだけを先に進めてしまうと、敵は彼女を狙って集中攻撃してくる。そこで、リーナが戦闘不能にならないよう、ロランやラッシュなどのアタックが高い味方で邪魔な敵を倒して援護しよう。

敵を無理に倒す必要はないが、❷の盗賊を倒すと「火薬玉」が、❹の弓兵を倒すとMPを20回復できる「メンタルン」が手に入る。また、報酬の「TEC+15」はテクニックを15アップするラピスだ。基本攻撃や物理攻撃型アーツが命中しやすくなるので、ロランやラッシュに装備させたい。

EXTRA アヤノを使って短時間でクリア

2周目以降なら、サティやアヤノを出撃させるといい。どちらもMOVEが5なので、すぐに丘の上までたどり着けるのだ。しかも、サティは射程の長い魔法攻撃型のアーツを使えるので、移動しながら敵を倒せばEXPも稼げる。アヤノはAOが45もあるため、途中で敵を攻撃しなければ、弓兵が1回行動する間に、2回移動できることがある。短い時間でクリアしたいなら、アヤノで一気にEXITをめざそう。

SYSTEM 高低差によるダメージの違い

武器は、左下の表のように射程の長さで「近」「中」「遠」に分類でき、基本攻撃でも物理攻撃型のアーツでも、敵の高低差がダメージと命中率に影響する。影響の度合いは右下の表を参照してほしい。

●射程別の武器の種類

射程	武器の種類
近	片手剣、フェザースタッフ、教鞭、杖、水の扇、ハンマー、小骨ワンド、刀、麺棒、ほちょう
中	槍、アイスウィップ、斧槍、ランス
遠	対照弓、ギターボウガン、トランペット、銃

●高低差と威力の関係

高低差	近	中	遠
+6H	—	—	115%
+5H	—	—	110%
+4H	—	110%	110%
+3H	115%	110%	105%
+2H	110%	105%	105%
+1H	105%	105%	100%

高低差	近	中	遠
−1H	100%	100%	100%
−2H	90%	90%	100%
−3H	80%	90%	90%
−4H	—	80%	90%
−5H	—	—	80%
−6H	—	—	80%

Main ■発生場所 カルサード地方/アズルケイブ

第8章 エニグマ①

出撃	6	編成	3
強制出撃	ロラン、アルティ、ルナルナ		
出撃志願	ラッシュ、キャパ		

勝利条件 ファティマを倒せ　敗北条件 味方の全滅　会話 P.51

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	闇	ファティマ	11	623	42	4	2	陸上
❷	無	サキュバス	8	193	38	3	5	飛行
❸	無	サキュバス	6	170	38	3	5	飛行
❹❺	無	ナイトスペクター	10	374	34	3	2	陸上
❻	無	ナイトスペクター	10	280	34	2	2	陸上
❼❽	水	エレメント	8	221	32	2	2	陸上

おすすめユニット

ユニット名
キャパ
このステージから出撃できるキャパは、アーツで敵を混乱状態にできるため使いやすい。

BASIC キャパとルナルナを活用

第8章は連戦となる。1戦目に出撃させた味方のHPやMPがどれだけ減っていても、2戦目の開始時には最大値の半分までしか回復しないので、なるべくダメージを受けずに戦いたい。

まずは味方を中央の島に集めてから、左側の敵をすべて倒そう。❶のファティマは❹❺のナイトスペクターに守られているが、この敵にはキャパのアーツ「錯乱撃ち」が有効だ。これで混乱状態にすれば、敵同士が攻撃しあって勝手に倒れてくれる。最後に残ったファティマは、魔法攻撃型のアーツやFD「フローズンベイン」で大ダメージを与えてくる強敵だ。しかし、このステージで強制出撃となるルナルナは、アーツ「清澄なる雫」で複数の味方のHPと状態異常を一度に回復できるため、ダメージを受けても安心。ルナルナはFD「ミラスプラッシュ」も使えるので、DPがたまったら、すぐにファティマを攻撃しよう。

TARGET ファティマ

アタック	64	マジック	55	テクニック	78
ガード	50	レジスト	67	スピード	30
使用アーツ	ダークピアース、グラビティアイス				

EXTRA 闇属性のダメージを減らそう

❶のファティマは闇属性のアーツ「グラビティアイス」で何度も攻撃してくるため、「闇夜のお守り」や「漆黒のお守り」といった闇属性のダメージを減らせるラピスを装備しておくといい。

「漆黒のお守り」は、クエスト「氷影の魔女党」(→P.63)をクリアすれば入手できるが、一度しかチャレンジできないクエストなので、手に入れられる「漆黒のお守り」は1個だけだ。2周目以降なら、第24章～第30章のボーナスラピス(→P.92)で手に入る「冥府のお守り」を装備すればいい。アーツ「グラビティアイス」より強力な、FD「フローズンベイン」を受けてもほとんどダメージを受けなくなる。

◀ほかの味方が大ダメージを受けないよう、「漆黒のお守り」を装備した味方をオトリにしよう。

Main ■発生場所 カルサード地方/アズルケイブ

第8章 エニグマ②

出撃	6	編成	5
強制出撃	ロラン		
出撃志願	ラッシュ、キャパ		

勝利条件 ジョジィを倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	闇	ジョジィ	11	658	42	4	5	飛行
❷	無	サキュバス	9	206	38	3	5	飛行
❸	無	サキュバス	7	182	38	3	5	飛行
❹❺	無	ボンバーゴーレム	8	373	34	2	2	陸上
❻	無	ナイトスペクター	7	234	34	2	2	陸上
❼	無	ナイトスペクター	6	218	34	2	2	陸上
❽	水	エレメント	8	221	32	2	2	陸上
❾	水	エレメント	7	208	32	2	2	陸上
⑩	水	カニ	20	364	48	2	2	水陸

敵増援

ロランの行動が5回終了後に、敵が3体以下だと⑩が出現。

WARNING

カニ		アタック	81	ガード	47
		マジック	17	レジスト	51
No.	⑩	テクニック	66	スピード	48
使用アーツ	――				

おすすめユニット

ユニット名
ルナルナ
ルナルナはアーツ「清澄なる雫」で味方を回復でき、FD「ミラスプラッシュ」も使える。

アイテム

No.	アイテム名
❶	メンタルンソーダ
⑩	バイタルンオール

BASIC 1戦目でたまったDPを使おう

2戦目は1戦目と違う味方が出撃できるものの、ためたDPは1戦目から持ち越せるので、味方を引き続き出撃させたほうが戦いやすい。敵を倒しつつ❶のジョジィへ向かい、FDで集中攻撃しよう。

TARGET ジョジィ

アタック	60	マジック	79	テクニック	58
ガード	50	レジスト	67	スピード	39
使用アーツ	ダークピアース、ラスティレイン				

EXTRA 増援のカニに要注意！

敵増援として現れる⑩のカニは、このステージでもっとも手強い敵だ。LVが20もあり、アタックが高いため、基本攻撃で200近いダメージを受けることもある。倒せば味方ひとりのHPが全回復できるアイテム「バイタルンオール」が手に入るが、味方が戦闘不能になる危険もある。戦うなら慎重に行動しよう。

カニはロランが5回行動したときに、敵が3体以下でなければ出現しない。それまでにできるだけ敵の数を減らしておき、現れたら集中攻撃で一気に倒してしまおう。カニはレジストに比べてガードが少し低いので、物理攻撃型のアーツで攻撃するとダメージを与えやすい。

AFTER BREAK

ラッシュ P.212

父スタンが突然現れたことでグチをこぼすラッシュに『そんなことはない』『心配なんだよ』とスタンをかばう返答をすると、彼の本音が聞ける。

キャパ P.215

ルナルナの魅力を何にたとえるべきかと悩むキャパ。『果物』と答えると興奮し、創作メモに何やら書き込みはじめる。メモを『取り上げる』と……。

Quest ■発生場所 | カルサード地方/オンザーク草原

畑荒らし襲来

出撃	6	編成	6
強制出撃	——		
報酬	リフレオール		

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ○

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶❷	無	ミノタウロス	8	249	34	3	2	陸上
❸	無	リザードマン	7	182	34	2	2	陸上
④	無	ミノタウロス	10	280	34	3	2	陸上
⑤⑥	無	ミノタウロス	8	249	34	3	2	陸上

敵増援

敵が1体になると④～⑥が出現。

おすすめユニット

ユニット名
リーナ、アルティ
敵は基本攻撃しかしてこないので、近づかれる前に射程の長い攻撃で倒したい。

アイテム

No.	アイテム名
❸	バイタルン

BASIC 増援を考えて移動しよう

初期配置の敵は3体と少ないうえに、どの敵も基本攻撃しかしてこないため、射程の長いアーツで敵に近づかれる前に攻撃すると楽に戦える。味方は初期配置から左側へと移動して、❸のリザードマン、❶のミノタウロス、最後に❷のミノタウロスの順番で倒すといい。

敵増援は敵が1体になると現れるので、上の順番だと❶のミノタウロスを倒した時点で出現する。増援のミノタウロスは味方の初期配置の近くに現れるので、リーナやアルティのようにガードが低い味方は、攻撃される前に離れた場所に移動しておくといい。3体の増援のうち、④だけはアタックが高めなので、FDを使って早めに倒そう。

BASIC 混乱状態で増援を倒す

出現した敵増援をより楽に倒すために、味方を初期配置に残しておくのも手だ。その場合はアーツ「錯乱撃ち」を使えるキャパがベストとなる。現れた増援をこのアーツで混乱状態にしておけば、ほかの味方が❷のミノタウロスを倒して戻ってくるまで時間を稼げる。また、混乱状態の敵は同士討ちをするので、味方が攻撃するときに楽に倒せるのだ。

ただし、混乱状態になった敵がほかの敵を倒してしまうとEXPを稼げないうえに、敵が落とすはずのアイテムも手に入らないので注意しよう。

SYSTEM MVP選出のシステムとは?

ステージでもっとも活躍した味方はMVPとなり、戦闘結果の画面に表示される。MVPの選出は、戦闘中に特定の行動をすることで加算されるポイントの合計値で決定し、そのキャラクターに対応したボーナスラピス（→P.92）を2個入手できる。好みのキャラクターをMVPにしたり、ほしいボーナスがある場合には、右の表を参考にして、誰をMVPにするか調整するといいだろう。

●MVPに関係する行動

入手ポイント	取った行動
3	味方ユニットに回復系、補助系アーツを使った。
5	アイテムを使用した。
10	味方を戦闘不能から復活させた。
10	敵にとどめを刺した。

Quest ■発生場所 | カルサード地方/ヘミール幽水遺跡

遺跡保護活動

出撃	6	編成	6
強制出撃	——		
報酬	ラピス：巻貝の結晶		

勝利条件 ディゴリィを倒せ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ○

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶～❹	水	カニ	8	193	48	2	2	水陸
❺	無	ハウルフラッグ	12	600	32	3	5	水陸
❻❼	水	ハウルフラッグ	9	206	32	3	5	水陸

おすすめユニット

ユニット名
ディア、キャバ
ディアとキャバはレジストが高いので、敵から受ける魔法ダメージが少なくてすむ。

アイテム

No.	アイテム名
❺	珊瑚のお守り

BASIC 水属性の攻撃に注意

Ⓓ～Ⓕの味方は、ステージの左側から反時計回りに移動することになるが、道が細いので、密集してしまい身動きが取りにくい。そこを❷のカニや❼のハウルフラッグに狙われるとかなり危険だ。このためⒹⒺには射程の長いアーツを使える味方を配置しておこう。Ⓐ～Ⓒは島を飛び移りながら移動するので、MOVEの高いロランやリーナなどを配置するといい。

出現する敵のなかでは、❺のハウルフラッグ、ディゴリィがもっとも手強い。ディゴリィが放つ水属性のアーツ「ウォータブレス」を受けると、火属性のアルティであれば200以上の大ダメージを受けることもあり、非常に危険だ。ディアやキャバならレジストが高いため、攻撃するときは、ふたりをほかの味方の前に出すといい。

TARGET ディゴリィ

アタック	90	マジック	90	テクニック	41
ガード	30	レジスト	69	スピード	35
使用アーツ	ウォータブレス、アクアハンマー				

◀強敵のディゴリィと戦う前に、できるだけ周囲のカニやハウルフラッグを倒しておきたい。

EXTRA アルティのアーツを活用しよう

アルティのアーツ「ファイアバレット」や「フレイムピラー」は火属性のため、水属性のカニやハウルフラッグに、通常より25%増の大ダメージを与えられる。そのため、このステージを楽にクリアするには、アルティは欠かせない存在だ。逆に、火属性のアルティは水属性のアーツ「ウォータブレス」で大ダメージを受けるため、戦闘不能になりやすいというリスクがある。

最初にこのクエストを請けるときには、アルティを出撃させず、先に「珊瑚（さんご）のお守り」を手に入れよう。このラピスを装備すると水属性のダメージが半減できるため、アルティも安心して出撃させられるはずだ。2回目以降、EXPを稼いだり「珊瑚のお守り」を集めるときにはアルティを攻撃のメインとして、効率よく進めよう。

◀火属性のFD「フィリアフレイム」なら、アーツよりさらに大きなダメージを与えられる。

Main 第9章 追憶と真実と

■発生場所 ｜トフォクス地方/レヴ魔法学園

出撃	3	編成	2
強制出撃	ロラン		
出撃志願	フィル、ルナルナ		

勝利条件	ポプリを倒せ	敗北条件	ロランの行動不能

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	木	ポプリ	12	485	42	3	2	陸上
❷	木	キコピン	8	301	36	3	5	飛行
❸	木	キコピン	8	321	36	3	5	飛行

おすすめユニット

ユニット名
フィル、ルナルナ
どちらも回復系のアーツを使えるので、ふたりでロランをサポートしよう。

アイテム

No.	アイテム名
❶	ドライブソーダ

TARGET ポプリ

PROTECT Ⓐロラン

BASIC 早めの回復が重要

このステージは、3対3の戦いとなる。❶のポプリを倒せばクリアだが、ポプリはほかの敵ユニットと比べてHPが高く、アーツ「バーストスタンプ」やFD「マテリアボンバー」で大ダメージを与えてくる強敵だ。敗北条件がロランの戦闘不能なので、フィルとルナルナを出撃させ、ロランがダメージを受けたらすぐに回復系アーツでHPを回復しよう。ポプリを集中して攻撃できるよう、まずは周りにいるキコピンから倒すといい。

TARGET ポプリ

アタック	79	マジック	62	テクニック	41
ガード	40	レジスト	56	スピード	40
使用アーツ	ライズ、バーストスタンプ				
FD	マテリアボンバー			系統	攻撃系
属性	木	照準	十字	範囲	単体
対象	敵	射程	1	高低制限	6
効果	枯れる事なき翠蘭で物理ダメージを与える。				
使用章	第9章				

BASIC 「ドライブエキス」を活用しよう

このステージでは、ロランを守りつつ、いかに早くポプリにダメージを与えられるかが勝敗の決め手となる。ここで便利なアイテムは、レヴ魔法学園のショップで買える「ドライブエキス」だ。DPを一気に100ためる効果があるため、戦闘が開始してすぐに使えば、ポプリにいきなりFDで攻撃でき、倒しやすい。

◀「ドライブエキス」は、アタックが低くサポート向きのフィルが、ロランに対して使うといい。

AFTER BREAK

フィル P.214

乱暴な姉ポプリと自分のことを嫌いにならないでと頼んでくるフィル。『嫌いになんて〜』『ポプリの良い所は？』と返事すれば、元気を取り戻す。

ルナルナ P.215

ロランは、ルナルナから魔法の本について尋ねられる。『よく知らない』と答えると、魔法の本から花の話題へ。『どんな花が好き？』と聞いてみよう。

Quest ファントム掃討

■発生場所 ｜カルサード地方/ロックオー水源

出撃	6	編成	6
強制出撃	——		
報酬	2000R		

勝利条件	敵をすべて倒せ	敗北条件	味方の全滅	再戦	○

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	サキュバス	10	218	38	3	5	飛行
❷	無	サキュバス	9	206	38	3	5	飛行
❸❹	無	ナイトスペクター	10	280	34	2	2	陸上
❺	無	ナイトスペクター	9	265	34	2	2	陸上
❻	火	エレメント	11	198	32	2	2	陸上
❼	火	エレメント	10	187	32	2	2	陸上

おすすめユニット

ユニット名
ルナルナ
エレメントのアーツ「フレイムピラー」を受けても、「清澄な水華」で回復できる。

アイテム

No.	アイテム名
❶	バイタルンソーダ

BASIC ルナルナをうまく使おう

敵はステージの左側に多いが、そこへ行くためには水路を飛び越えて移動しなければならない。水陸タイプのルナルナはⒸに配置し、すぐに右上の水路へ。こうすれば、ほかの味方が中央の島へスムーズに移動できる。敵を倒すために3人ほど左側へ移動させたら、ルナルナはほかの味方とともに❹のナイトスペクターや❻のエレメントへ向かおう。エレメントは火属性のアーツ「フレイムピラー」で複数の味方にダメージを与えるので、ふたり以上がこれを受けたら、ルナルナのアーツで回復しよう。あとは左右からはさむように左上の敵を攻撃すればいい。

EXTRA お金稼ぎに最適なクエスト

このステージをクリアすると、ギルドの報酬とあわせて2700Rものお金を獲得できる。序盤で入手できる金額としてはかなり大きいため、このクエストはお金稼ぎに最適といえるだろう。

第12章になると、新たにファーホムのショップでアイテムを購入できる。味方全員の装備を買いそろえるためにも、このクエストを繰り返して20000Rぐらいまでお金をためておくといい。HPを250回復させるアイテム「バイタルンソーダ」も集まるので、一石二鳥だ。

TECHNIQUE 味方のサポートに最適な「エンゲージ水」

ルナルナとの「エンゲージ水」を実行すると、レジストが最大で50アップする。魔法攻撃型のアーツやFDで受けるダメージを減らせるので、第13章の2戦目（→P.88）のジョジィやファティマといった敵との戦いで活躍できる。また効果中には、ロランがアーツ「キュアー」を使ってHPを回復できるようになる。回復が必要になったら、すぐに「エンゲージ水」を実行し、味方をサポートしよう。

◀強力なアーツで攻撃しつつ、味方のサポートもできるため、使いやすい。

Main ■発生場所｜ヨツンコック地方/グランエンド前線

第10章 封印の地

出撃	6	編成	5
強制出撃	ロラン		
出撃志願	リーナ、ディア		

勝利条件：敵をすべて倒せ　敗北条件：味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	火	レッドボム	10	218	42	3	5	飛行
❷	闇	ジョジィ	14	585	42	4	5	飛行
❸	火	レッドボム	8	193	42	3	5	飛行
❹	無	サキュバス	10	218	38	3	5	飛行
❺	無	ボンバーゴーレム	12	473	34	2	2	陸上
❻❼	無	ボンバーゴーレム	9	398	34	2	2	陸上
❽	風	エレメント	10	249	32	2	2	陸上
❾	風	エレメント	9	236	32	2	2	陸上
⑩	無	サキュバス	13	259	38	3	5	飛行
⑪	無	ボンバーゴーレム	12	473	34	2	2	陸上
⑫	無	ボンバーゴーレム	10	421	34	2	2	陸上

敵増援

敵が6体以下になると⑩～⑫が出現。

WARNING

レッドボム		アタック	48	ガード	24
		マジック	1	レジスト	54
No.	❸	テクニック	44	スピード	47
使用アーツ	超爆発				

おすすめユニット

ユニット名
ラッシュ
アーツの威力が高く貫通攻撃もできるため、広い場所でも狭い道でも使いやすい。

アイテム

No.	アイテム名
❷	リバイブボトル
❹	オチツキ草
❽	トナエ草

BASIC まずは初期配置近くの敵を一掃

Ⓐのロランのすぐ前に❸のレッドボムと❻のボンバーゴーレムがいるので、レッドボムのアーツ「超爆発」に注意しつつ、2～3人で集中攻撃して倒そう。その間にほかの味方はステージ右側へ進み、❼のボンバーゴーレムを倒しておくといい。この時点で崖に敵増援が現れるので、❶のレッドボムを倒したら、オトリで敵を少しずつ下の広場に誘い出そう。崖で戦うと、道が狭いために敵から集中攻撃されやすいのだ。

BASIC 狭い道での戦い方

狭い道で敵と戦わなければならない場合には、ラッシュを味方の先頭に立たせよう。狭い道では敵が一直線に並びやすいので、貫通攻撃で一度に攻撃できるのだ。ただし、敵からも集中攻撃を受けやすいので、あらかじめ後ろにフィルやルナルナを配置し、ラッシュのHPが減ったらアーツ「キュアー」や「清澄なる雫」ですぐに回復すること。

◀敵が直線に並んだら攻撃のチャンス。DPを消費したアーツ「投槍撃」で大ダメージを狙おう。

AFTER BREAK

リーナ P.213

兄シュタイナーのことが大好きなリーナには反論せず『好感度アップ』と答えておこう。幼い頃の話題には『昆虫採集？』と尋ねると思い出話が聞ける。

ディア P.214

15年前の真実を隠していたディアに、『他にも何か隠していることが？』と『カマをかける』と、次々と秘密が明らかに。オオブリプリンで手を打とう。

Quest ■発生場所｜カルサード地方/ロックオー水源

水質汚染

出撃	6	編成	5
強制出撃	ルナルナ		
報酬	ラピス：せせらぎの衣		

勝利条件：敵をすべて倒せ　敗北条件：味方の全滅　再戦：×

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	水	カニ	13	259	48	2	2	水陸
❷	水	カニ	12	245	48	2	2	水陸
❸❹	無	ゴブリン	13	222	42	3	2	陸上
❺	無	ゴブリン	12	210	42	3	2	陸上
❻	無	ハウルスネーク	13	259	32	2	2	陸上
⑦	水	カニ	16	303	48	2	2	水陸
⑧	水	カニ	15	287	48	2	2	水陸
⑨⑩	水	カニ	14	273	48	2	2	水陸

敵増援

敵が3体以下になると⑦～⑩が出現。

WARNING

カニ		アタック	71	ガード	42
		マジック	14	レジスト	46
No.	⑦	テクニック	57	スピード	40
使用アーツ	――				

おすすめユニット

ユニット名
アルティ
火属性の攻撃が得意なアルティは、水属性のカニに対して大ダメージを与えやすい。

アイテム

No.	アイテム名
❷	ドライブエキス

BASIC まずはゴブリンを倒そう

そのまま待機していると❹のゴブリンと❶❷のカニが近づいてくる。ⒷⒸにはアタックの高いロランやラッシュを配置して迎え撃とう。Ⓐのルナルナは、❹のゴブリンが攻撃できない水上に移動させるといい。ただし、❶❷のカニは水陸タイプなので、ルナルナが水の上にいても攻撃してくるため注意すること。

❹のゴブリンを倒したら、❷のカニを攻撃しつつ、❸のゴブリンを倒しに行こう。このとき❶のカニを攻撃するために、火属性のアルティを含めた2～3人の味方を初期配置の近くに残しておけば、敵増援が出現してもすぐに向かえる。

◀⑦～⑩のカニは、ガードの高いラッシュやフィルを先頭に、中央の島で待ち構えて戦うといい。

EXTRA 4体のカニをすぐ倒すには？

このステージの敵はバラバラに配置されているので、敵増援を出現させないためにまとめて倒そうとしても難しい。しかし、LVの高い2周目以降なら、増援が現れてもすぐに対処できるのだ。あらかじめAOとMOVEの高い味方を敵増援の出現場所に向かわせておき、オトリにするといい。現れた4体のカニは、すぐ近くのオトリを狙って移動するが、カニのMOVEは2しかないため、移動範囲と行動順にさえ気をつければ攻撃を受けずにすむ。カニが集まったところで、効果範囲の広いアーツでまとめてダメージを与えればいいのだ。

オトリには、AOが46あり、ガードも高いリヒテルがベスト。アーツ「秘薬」でHPの回復も行えるため、倒されることはないはずだ。

◀この位置で待っていれば増援のカニが集まってくる。引きつけたまま、ほかの味方と合流しよう。

Quest ■発生場所 カルサード地方/イスティア

実践演習2

出撃	4	編成	4
強制出撃	――		
報酬	シルクローブ		

勝利条件 指定場所に到達せよ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ○

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	騎士団員	10	280	34	3	2	陸上
❷～❻	無	騎士団員	9	265	34	3	2	陸上
⑦	無	騎士団員	10	280	34	3	2	陸上
⑧	無	騎士団員	9	265	34	3	2	陸上
⑨	無	騎士団員	10	280	34	3	2	陸上
⑩	無	騎士団員	9	265	34	3	2	陸上

敵増援

敵が3体以下になると⑦⑧、4体以下になると⑨⑩が出現。

おすすめユニット

ユニット名
フィル、ルナルナ
ふたりとも回復系のアーツを使えるので、左右のルートにひとりずつ配置しよう。

アイテム

No.	アイテム名
❸	クラッシュボム

BASIC ふたり一組で進もう

EXITまで行ければクリアだが、味方は4人しか出撃できない。さらに道が狭いため、全員そろって移動するよりも、味方をⒶⒷとⒸⒹの二手に分けて、左右に移動させたほうがスムーズだ。敵は基本攻撃しか行ってこないので、左右それぞれにフィルかルナルナのどちらかがいれば、HPの回復も心配ない。ただし、なるべく早く倒すためにも、必ず敵1体を味方ふたりで攻撃すること。敵が水路を飛び越えるときの着地点に先に移動して、敵を妨害するなど、地形をうまく使おう。敵増援が出現しても、少しずつ前に出れば、1体ずつ誘い出して倒すのは難しくない。

EXTRA 水陸と飛行タイプの味方が活躍

2周目以降の場合は、水路の上も自由に移動できるルナルナ、サティ、ジョジィの3人を出撃させたい。❷❸の騎士団員を倒したら、ステージ中央からアーツで❻の騎士団員を攻撃するといったように、地形に邪魔されずに戦える。さらに、MOVE、JUMPが5のサティなら、中央の水路からいきなり建物の上へと登れるので、EXITへの移動も簡単だ。ただし、❸の騎士団員を倒せば、アイテム「クラッシュボム」が手に入るので、2周目以降でも、必ず入手してからクリアしよう。

SYSTEM クリティカル攻撃の確率

ロランやラッシュなどの基本攻撃や物理攻撃型のアーツ、物理ダメージを与えるFDで攻撃した場合、5%の確率でクリティカル攻撃が発生する。このとき、敵に与えるダメージは通常時の120%となるため、非常に強力だ。クリティカル攻撃の発生確率を15%上げられる「会心の心得」や50%上げられる「心眼」といったラピスを手に入れたら、まずはアタックの高い味方に装備させるといいだろう。

◀強力なFDを使ったときにクリティカル攻撃が発生すると、大ダメージに！

Main ■発生場所 ヨツンコック地方/グランエンド

第11章 闇に集いしモノども①

出撃	6	編成	5
強制出撃	ロラン		
出撃志願	――		

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	ファントム	14	390	38	3	2	陸上
❷	無	ボンバーゴーレム	11	446	34	2	2	陸上
❸❹	無	ボンバーゴーレム	10	421	34	2	2	陸上
❺	火	エレメント	11	198	32	2	2	陸上
❻	火	エレメント	10	187	32	2	2	陸上
⑦	無	ユニコーンデビル	11	364	38	4	5	飛行
⑧	無	ユニコーンデビル	10	343	38	4	5	飛行
⑨	無	デビル	11	264	36	3	5	飛行
⑩	無	デビル	10	249	36	3	5	飛行
⑪	無	Fゴーレム	10	425	42	5	2	陸上

敵増援

敵が2体以下になると⑦～⑩が出現。ロランの行動が4回終了後に、敵が4体以下だと⑪が出現。

WARNING

Fゴーレム		アタック	101	ガード	48
		マジック	1	レジスト	48
No.	⑪	テクニック	44	スピード	19
使用アーツ	――				

おすすめユニット

ユニット名
リーナ、キャバ
射程の長いリーナやキャバのアーツなら、敵が近づいてくる前にダメージを与えられる。

アイテム

No.	アイテム名
❸	バイタルンエキス
⑪	炸裂爆弾改

BASIC 4体の増援に注意

連戦の1戦目となるステージ。味方は初期配置から左右に分かれているので、そのまま二手に分かれて進もう。基本的には近づいてくる敵から順に倒していけばいいが、残り2体以下になると敵増援が現れる。増援の⑦⑧のユニコーンデビルは武器が槍、⑨⑩のデビルは武器が弓で、どちらも射程が長いため、ある程度のダメージは避けられない。攻撃されたら、アイテムやアーツで早めに回復しよう。

◀⑨⑩のデビルはアーツ「ダークピアース」を使う。ダメージが大きいので、早めに倒したい。

BASIC 強敵、Fゴーレムとの戦い方

このステージで出現する⑪のFゴーレムは、Fビースト（→P.109）の一種だ。EXPを多く稼げるためできる限り倒したいが、出現条件はかなり厳しい。ロランが4回目の行動を終える前に敵を2体以下にしてしまうと、新たにユニコーンデビルなど4体の敵増援が出現し、Fゴーレムの出現条件が満たしにくくなってしまうのだ。

Fゴーレムは基本攻撃しか行わないが、アタックがかなり高い。さらにMOVEが5あるので、一度近づかれると、攻撃されない位置まで逃げるのは難しい。左右の味方を早めに合流させて、集中攻撃で倒そう。ほかの敵と同時に相手をするとかなり苦戦するので、Fゴーレムが出現する前に、敵を3体までに減らしておこう。

◀Fゴーレムを倒してクリアすると、敵単体に400ダメージを与える「炸裂爆弾改」が手に入る。

Main ■発生場所｜ヨツンコック地方/グランエンド

第11章 闇に集いしモノども②

出撃	6	編成	4
強制出撃	ロラン、アルティ		
出撃志願	フィル、ルナルナ		

勝利条件 マティアスを倒せ　敗北条件 味方の全滅　会話 P.52

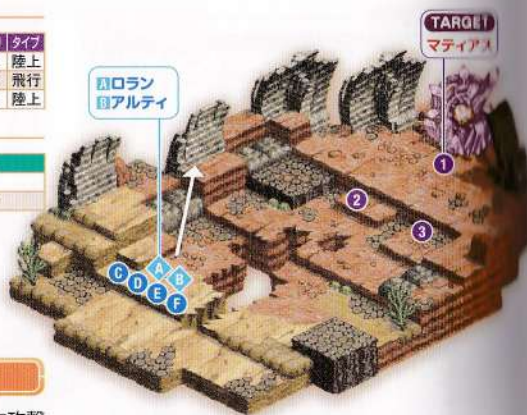
敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	マティアス	17	953	46	3	3	陸上
❷	闇	ジョジィ	15	616	42	4	5	飛行
❸	闇	ファティマ	16	692	42	4	2	陸上

おすすめユニット

ユニット名
フィル、ルナルナ
大ダメージを受けやすいため、回復系のアーツで味方のHPを最大に保っておきたい。

アイテム

No.	アイテム名
❶	パンノウ薬
❸	バイタルンオール

BASIC 回復系のアーツが命綱

まずは❷のジョジィが近づいてきたら集中攻撃で倒そう。ジョジィを倒すと残り2体が動き出すため、先にHPが低めの❸のファティマを狙う。1戦目からDPをためていたなら、ここですべて使うといい。最後に残った❶のマティアスは、自分の周囲の敵からHPを吸収するアーツ「魔剣振衝・真」や「魔剣振衝・破」を使う。複数の味方が同時に吸収されないように味方同士の間隔を取り、射程の長いアーツで攻撃すること。

TARGET マティアス

アタック	126	マジック	115	テクニック	84
ガード	74	レジスト	95	スピード	40
使用アーツ	ダークピアース、魔剣振衝・真、魔剣振衝・破				
FD	ミーティアソード			系統	攻撃系
属性	無	照準	十字	範囲	単体
対象	敵	射程	1	高低制限	6
効果	空を裂くが如き一閃で物理ダメージを与える。				
使用章	第11章②、第15章②、サブシナリオ「コピーマスターとの戦い」				

BASIC マティアスを倒すには?

このステージの敵3体は、味方が6人いても苦戦するほど手強い。1体ずつ倒すのがベストだが、複数で集中攻撃されたり、強力なアーツやFDで味方が戦闘不能になることも少なくない。とくに❶のマティアスはDPが200以上たまっているとFD「ミーティアソード」のLV2を使うこともあり、危険だ。戦闘不能になったら「リバイブボトル」ですぐに回復したいが、連戦は1戦目と2戦目の間に装備を変えられない。1戦目の前に装備しておこう。

マティアスは、敵が離れているとアーツ「ダークピアース」しか使わない。ほかのアーツと比べてダメージが少ないので、HPやガードの高いロランやラッシュをオトリにして、その間に射程の長いアーツで攻撃し続ければ勝機が見えるはずだ。

AFTER BREAK

フィル P.214

ふとしたひと言から「料理が得意なんですか!?」とフィルから質問されることに。『得意』と素直に答え、『一緒に料理を作ろう』と誘ってあげよう。

ルナルナ P.215

いつものんきなルナルナ。彼女が本当に魔法にくわしいか『聞く』で試してみよう。勉強の話題になったら『～好きではない』と素直に答えるといい。

Quest ■発生場所｜カルサード地方/アズルケイプ

騎士の幻影

出撃	6	編成	6
強制出撃	―		
報酬	チェインメイル		

勝利条件 レクサーナの体力を減らせ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ○

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	ナイトスペクター	16	750	34	3	2	陸上
❷〜❹	無	ナイトスペクター	12	315	34	2	2	陸上
❺	無	ナイトスペクター	11	297	34	2	2	陸上

おすすめユニット

ユニット名
アルティ、ディア
ナイトスペクターには、アルティ、ディアの魔法攻撃型のアーツが効果的だ。

アイテム

No.	アイテム名
❶	トレジャー 50
❷	メンタルンソーダ

BASIC 右側の敵から攻撃

❶のナイトスペクター、レクサーナのHPを250程度まで減らし、撤退させればクリアとなる。敵は左右の二手から攻めてくるので、まずは初期配置から右上へと進もう。どのナイトスペクターもレジストが低いので、Ⓒにアルティを、Ⓕにディアを配置すれば、魔法攻撃型のアーツで楽に右側の敵を倒せるはずだ。

レクサーナは、HPは高いがレジストは低いので、周りの敵を倒してから集中攻撃し、少しずつHPを減らせば、クリアは難しくない。ただし、アタックが高いので味方の回復はしっかり行おう。

TARGET レクサーナ

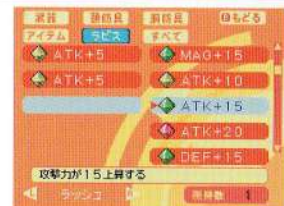
アタック	105	マジック	14	テクニック	48
ガード	85	レジスト	19	スピード	24
使用アーツ	―				

EXTRA レクサーナを倒すには?

時間をかければ敵のHPを減らすことは簡単だが、❶のレクサーナを逃がさずに倒すのは難しい。レクサーナが装備しているラピス「防御の極意」は、受けるダメージを25%減らすものなので、よほど威力の高い攻撃でないと250以上のダメージを与えにくいのだ。ただし、ほかのナイトスペクターと同じく、魔法攻撃型のアーツやFDに弱いので、アルティにラピス「MAG+10」を装備させてアーツ「インテンション」を使い、マジックを強化しよう。そのうえでFD「フィリアフレイム」を使えば、300を超えるダメージとなり、一撃で倒せるはずだ。

TECHNIQUE ラピスで長所を伸ばそう

「ATK+5」「DEF+5」といったラピスを装備すれば味方のステータスを強化できる。しかし、弱点を補うように複数のステータスを強化するよりも、どれかひとつのステータスを強化したほうがいい。

たとえば、もともとレジストの低いラッシュに「REG+5」を装備させても効果は薄いが、高いアタックをさらに強化する「ATK+5」を装備させれば、アーツやFDで敵を一撃で倒しやすくなる。

◀各キャラクターの長所を見極めて、ラピスでそのステータスを強化しよう。

Quest ■発生場所｜ヨツンコック地方/グランエンド前線

炎の渓谷

出撃 6 編成 6
強制出撃 ――
報酬 ラピス：紅蓮の結晶

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ○

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶❷	火	レッドボム	12	245	42	3	5	飛行
❸～❺	火	レッドボム	11	231	42	3	5	飛行
❻❼	火	エレメント	13	222	32	2	2	陸上
❽	火	エレメント	12	210	32	2	2	陸上

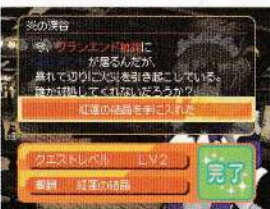
おすすめユニット

ユニット名
ロラン、ルナルナ
火属性の敵が多く「エンゲージ水」を使ったロランやルナルナの水属性のアーツが有効。

アイテム

No.	アイテム名
❹	クラッシュボム
❽	バイタルンソーダ

BASIC 水属性のアーツが有効

このステージの敵はすべて火属性だ。水属性のルナルナのアーツで攻撃すれば大ダメージを与えられるが、敵の火属性のアーツで受けるダメージも増えてしまうので、彼女が戦闘不能にならないように注意しよう。味方は崖の上下に分かれているので、HPを回復できるルナルナとフィルをそれぞれに配置したい。崖上にはMOVEの高い味方を配置し、❷❸のレッドボム、❽のエレメントの順で倒して、下の味方と合流しよう。

◀クリアすると、火属性のアーツの威力が10％アップするラピス「紅蓮の結晶」が手に入る。

EXTRA 2周目以降はアヤノを活用

2周目以降は味方のLVが高いため、崖の上下でそれぞれ敵を倒したほうが効率がいい。崖下にアヤノを配置し、オトリとして敵の中心へと移動させよう。このとき、❻❼のエレメントのアーツ「フレイムピラー」を防ぐために、レジストを強化するアーツ「銀の霊」を使っておくこと。味方のアーツの攻撃に巻き込まれてもダメージを減らせるので便利だ。敵がオトリのアヤノに集まってきたら、ファティマのアーツ「ブリーズダスト」で一掃しよう。アルティのアーツ「イグニスブレイズ」も効果範囲が広く、使いやすい。

SYSTEM EXPを効率よくアップするには?

味方のステータスを強化するにはLVアップが欠かせないが、LVアップには毎回100ずつのEXPが必要だ。EXPは、敵を攻撃したときやとどめを刺したときにアップするほか、味方を回復しても上昇する。攻撃したときは3ほどしか上がらないが、敵にとどめを刺したときは10以上もアップするので、なるべく育てたい味方でとどめを刺すようにしよう。

100を超えてEXPを入手しても、余ったEXPは消えずに次のLV用に持ち越される。また、味方よりもLVの高い敵やFビースト(→P.109)、バルバといった敵と戦うと、EXPが多く上昇する。EXPを稼ぎやすいクエストもあるので、よく確認しておこう。

ちなみに、自分や味方に「インテンション」や「アドバイス」といった補助系のアーツを使うと、EXPは必ず10上がる。とどめを刺せずLVが上がりにくいと感じたら、これを利用してEXPを稼いでもいい。

Quest ■発生場所｜カルサード地方/オンザーク草原

珍しいビースト

出撃 6 編成 6
強制出撃 ――
報酬 ラピス：ジャンプシューズ

勝利条件 モスの体力を減らせ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ○

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	Fリザードマン	20	800	48	3	2	陸上
❷	無	リザードマン	18	496	34	2	2	陸上
❸	無	リザードマン	17	483	34	2	2	陸上
❹❺	無	ミノタウロス	17	478	34	3	2	陸上
❻	無	ミノタウロス	16	458	34	3	2	陸上

おすすめユニット

ユニット名
ロラン、ラッシュ
必中攻撃の物理攻撃型アーツを使えるので、スピードが高い敵と戦うときに便利だ。

アイテム

No.	アイテム名
❶	DEF+15

TARGET モス

BASIC まずは初期配置で待機

このステージは、❶のFリザードマン、モスのHPを減らすだけでクリアできる。ただし、ほかのリザードマンやミノタウロスもLVが高いものが多く、モスと同時に相手をすると危険だ。初期配置から動かずにいればモス以外のすべての敵が近づいてくるので、まずはこれらを先に倒そう。リザードマンとミノタウロスは、どちらもHPが500近くあり、集中攻撃しても倒すのに時間がかかる。ただし、レジストが低いので、アルティやディアの魔法攻撃型のアーツでダメージを与えると効率よく倒せる。

ちなみに、このクエストをクリアすると、ラピス「ジャンプシューズ」が手に入る。第15章(→P.94)のような高低差のあるステージで役に立つので、いくつかは入手しておきたい。

TARGET モス

アタック	143	マジック	4	テクニック	44
ガード	102	レジスト	70	スピード	72
使用アーツ	――				

◀JUMPを1上昇させるラピス「ジャンプシューズ」。JUMPの低いラッシュなどに装備させよう。

EXTRA モスには必中攻撃が有効

❶のモスは、HPが200前後まで減ると撤退する。それだけでクリアになるが、逃がさずに倒せば、ガードを15強化するラピス「DEF+15」が手に入るので、できる限り倒したい。モスはHPが800あるほか、スピードが72とかなり高めだ。こちらのテクニックが低いと基本攻撃や物理攻撃型のアーツの命中率が60%を下回ることもあるので、魔法攻撃型のアーツや、ロランのアーツ「疾風斬り」、FDといった必中攻撃(→P.106)でダメージを与えよう。

このクエストは再戦可能なため、何度もクリアすれば「DEF+15」をいくつも入手できる。この先のステージではアタックの高い敵が多くなるので、集めておくといいだろう。

◀ガードの低いアルティも、「DEF+15」を3個装備すれば、敵から攻撃されても安心だ。

第12章 葬送

勝利条件 敵をすべて倒せ
敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶❷	無	ゴブリン	14	312	44	3	2	陸上
❸	無	ゴブリン	13	296	44	3	2	陸上
❹	無	グリフォン	14	351	38	4	3	陸上
❺	火	ケルベロス	15	616	35	3	2	陸上
❻	無	ハウルスネーク	14	351	32	2	2	陸上
❼❽	無	ハウルスネーク	13	333	32	2	2	陸上
⑨	無	Fグリフォン	16	689	44	4	3	陸上

敵増援

ロランの行動が4回終了後に、敵が5体以下だと⑨が出現。

WARNING

Fグリフォン	アタック	140	ガード	60
	マジック	3	レジスト	66
No. ⑨	テクニック	76	スピード	54
使用アーツ	かまいたち			

おすすめユニット

ユニット名
ラッシュ
このステージから、ラッシュはFD「連爪昇竜撃破」を使えるようになる。

アイテム

No.	アイテム名
❶	バイタルンソーダ
❻	メンタルンソーダ
⑨	リフレオール

BASIC 合流は近くの敵を倒してから

味方の初期配置は左右に分かれているが、中央に向かって移動すれば、すぐに合流できる。ただし、二手に分かれている味方の近くにそれぞれ敵がいるので、まずはそれを倒してからにしよう。左にいる❼❽のハウルスネークはガードが低いので、アタックが高いロランやラッシュで攻撃するといい。右にいる❶～❸のゴブリンはレジストが低く、アルティやディアの魔法攻撃型のアーツが有効だ。敵を倒したら味方を合流させて左上に進もう。アタックが高い❹のグリフォンや❺のケルベロスは、FDを使って一気に倒すといい。

EXTRA Fグリフォンを倒すには?

ロランが4回行動を終えたとき、敵の数が残り5体以下だと、増援として⑨のFグリフォンが現れる。Fグリフォンを倒すと、味方ひとりのHPとMPをすべて回復するという、貴重なアイテム「リフレオール」を入手できるので、狙ってみよう。

Fグリフォンは、アタックがかなり高くて手強い。ガードの低いアルティやルナルナは、Fグリフォンから攻撃されないように、なるべく離れた場所に配置しよう。Fグリフォンには、魔法攻撃型より物理攻撃型のアーツのほうが有効なので、ロランやラッシュがメインで戦うといい。ほかの味方は、ふたりのHPが減らないように、アイテムや回復系のアーツでサポートすること。

AFTER BREAK

ラッシュ P.212

亡き父スタンを超える騎士になるというラッシュ。『ラッシュなら～』と励ましつつ『どんな騎士に～』と、彼のめざす騎士像を尋ねてみよう。

アルティ P.213

ロランの元気がないのを心配し、アルティがレヴ魔法ランドに誘ってくれる。一度『行かない』と断ったあとで『行く』と答えると、彼女は笑顔に。

ビートルの寝床

勝利条件 敵をすべて倒せ
敗北条件 ロランの行動不能
再戦 ○

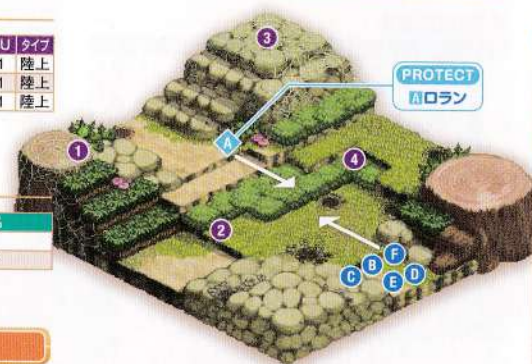
敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
[illegible]	無	デスビートル	18	1123	34	2	1	陸上
[illegible]	無	デスビートル	17	953	34	2	1	陸上
[illegible]	無	デスビートル	16	909	34	2	1	陸上

おすすめユニット

ユニット名
リーナ、キャバ
ふたりとも敵を状態異常にできるアーツを使えるため、味方のサポートに最適だ。

アイテム

No.	アイテム名
❶	メンタルン
❷	バイタルンソーダ

BASIC ロランとの合流を優先

このステージは、ロランひとりだけが離れた状態ではじまる。ロランがそのままひとりで敵に向かうと、複数の敵に攻撃されて危険だ。まずは、ロランとほかの味方を合流させよう。どのデスビートルもHPは高いが、レジストが低いので状態異常にさせやすい。リーナの「ビットシュート」やキャバの「錯乱撃ち」といったアーツで状態異常にしたあと、味方の攻撃を集中させて、1体ずつ確実に倒していこう。

◀行動順が回ってきたら、まずはこの場所に移動して、ロランとほかの味方を合流させよう。

EXTRA ロランのLVアップに最適

このクエストでは、ロランが最初から4体のデスビートルに囲まれている。1周目は味方と合流させないと危険なものの、LVの高い2周目以降ならひとりで戦っても戦闘不能になる心配はない。また、敵の初期配置がロランと近いうえにガードも低いため、威力の高いアーツを連発すれば時間をかけずに倒せる。ロランだけで戦えばLVもすぐにアップするほか、MVPに必ずなれる。「せせらぎの衣」や「DEF+15」といったボーナスラピスも集めやすいだろう。

受けるダメージが心配なら、戦闘開始後すぐに、行動ごとにHPが60ずつ回復するようになるアーツ「レストア」を使うといい。「バイタルン」などのアイテムも持っておけば安心だ。

TECHNIQUE 「お守り」と「結晶」のラピスの使い方

ラピスには、ステータスを強化するほかにも、味方に特殊な効果をもたらすものが数多くある。「火炎のお守り」や「巻貝のお守り」などの「お守り」や、「樹木の結晶」や「旋風の結晶」などの「結晶」も、そういったラピスだ。「お守り」と「結晶」は火・光・水・木・風・闇の6種類の属性のどれかと対応しており、「お守り」は同じ属性のアーツで受けるダメージを減らし、「結晶」は同じ属性のアーツで与えるダメージを増やせる。たとえば、火属性の攻撃力を5%アップする「火炎の結晶」を装備してアルティが修得する火属性のアーツ「フレイムピラー」を使うと、敵に与えるダメージが増えるのだ。

「結晶」も「お守り」も、装備した分だけ効果がアップする。ただし、同じ属性のアーツを使える味方が少ないことから、「結晶」はひとりにまとめて装備させたほうがいいだろう。

Quest ■発生場所｜王都カルナヴァ/城門前

俺の屍を越えて

出撃	6	編成	6
強制出撃	——		
報酬	ラピス：癒しのオーラ		

勝利条件 アースターに隣接せよ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ○

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	Fマスターモンク	25	650	60	3	2	陸上
❷	無	僧侶	21	379	36	3	2	陸上
❸	無	武闘家	22	789	34	3	2	陸上
❹	無	武闘家	21	758	34	3	2	陸上
❺❻	無	武闘家	19	697	34	3	2	陸上

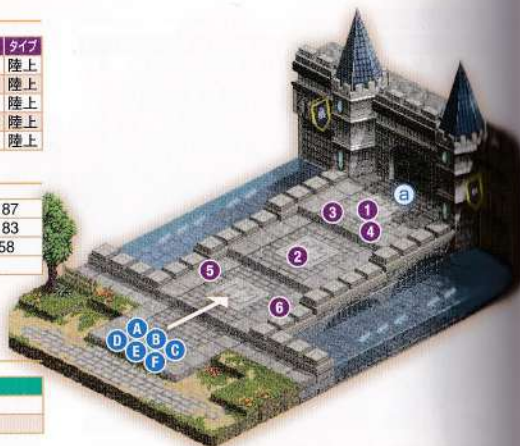
WARNING

Fマスターモンク		アタック	189	ガード	187
		マジック	5	レジスト	183
No.	❶	テクニック	63	スピード	58
使用アーツ	——				

おすすめユニット

ユニット名
ラッシュ、アルティ
このステージの敵を倒すには強力な攻撃が必要。ふたりともアーツやFDの威力が高い。

アイテム

No.	アイテム名
❶	会心の心得
❸	バイタルンソーダ

BASIC Fマスターモンクに要注意

このステージは、ⓐのアースターの隣に行けばクリアとなる。ただし、LVが高い敵ばかりなので、攻撃を受けないよう移動範囲に注意しよう。

初期配置から動かずにいると、❷の僧侶と❺❻の武闘家が接近してくる。あらかじめⒶ～Ⓒにアタックが高い味方を配置して3体を倒そう。先へ進むと、今度は❸❹の武闘家が近づいてくるので、集中攻撃で倒すこと。残った❶のFマスターモンクはAOが高く、味方が1回行動する間に2回攻撃をしてくることがある。さらに、基本攻撃だけで200を超えるダメージを受ける危険も高い。どうしても勝てないなら、Fマスターモンクを味方で取り囲んでいる間にアースターに近づき、クリアしてしまおう。

◀アースターに近づくには、AOが高くMOVEが4あるリーナがベスト。ほかの味方で守ろう。

EXTRA 「会心の心得」を入手しよう

❶のFマスターモンクはAOとアタックが非常に高い。ほかにガードやレジストも高く、ダメージを与えにくい強敵だ。ただし、Fマスターモンクを倒すとクリティカル攻撃が出やすくなるラピス「会心の心得」が手に入るため、できる限り倒してクリアしたい。ためたDPをすべてFDに使って攻撃しよう。

◀「会心の心得」は、クリティカル攻撃の発生率が15％増えるラピス。ぜひ何個も入手したい。

▶ラッシュはもともとアタックが高いが、クリティカル攻撃が発生しやすくなればさらに強力に。

Main ■発生場所｜王都カルナヴァ/城門前

第13章 永久なる世界のために①

出撃	6	編成	5
強制出撃	ロラン		
出撃志願	——		

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 ニルスの行動不能

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	バジリスク	14	312	38	4	3	陸上
❷	無	バジリスク	14	273	38	4	3	陸上
❸❹	無	デスビートル	12	737	34	2	1	陸上
⑤	無	ミノッピー	15	369	34	3	2	陸上
⑥	無	ミノッピー	14	351	34	3	2	陸上
⑦	無	デスビートル	13	777	34	2	1	陸上
⑧	無	デスビートル	16	909	34	2	1	陸上
⑨	無	ハウルフラッグ	16	303	32	3	5	水陸
⑩	無	ハウルフラッグ	15	287	32	3	5	水陸

敵増援

敵が3体以下になると⑤～⑦が出現。敵味方をあわせて30回行動すると⑧～⑩が出現。

おすすめユニット

ユニット名
ラッシュ、フィル
ふたりともガードが高いので、前方の列に配置しよう。フィルはHPの回復もできて便利。

アイテム

No.	アイテム名
❸	バンノウ薬

BASIC 連戦の第1戦目となるステージ

第13章は連戦のため、1戦目のこのステージはなるべくHPやMPを減らさずにクリアしたい。ⓐのニルスが戦闘不能になるとゲームオーバーなので、敵がニルスを攻撃できないよう、味方は初期配置近くで横に並び、そこから先に通さないつもりで戦おう。❶❷のバジリスクと❸❹のデスビートルは、まっすぐ近づいてくる。このときA～Fにいる味方は、最初の行動で2マスだけ敵側に移動しておけば、MOVEが4のバジリスクは味方の目の前で止まるしかなく、攻撃が届かない。次に味方が行動したときに、必ず先に攻撃できるのだ。敵を残り3体にすると、3体の敵増援が現れる。近づいてくる敵から順に倒していこう。

◀味方はこの場所で待機しておこう。次に行動するとき、すぐに❶のバジリスクを攻撃できるのだ。

EXTRA 増援をすべて倒すには?

このステージは敵増援が2回に分けて現れる。1回目の増援は敵の数が3体になると出現し、2回目の増援は敵味方の行動が合計30回終了すると出現する。2回目の増援は、よほど敵を倒すのに時間がかからない限り現れない。しかし、EXPをより多く稼ぐために、あえて出現するのを待ってからクリアするのも手だ。

2回目の増援として出現するのは、⑧のデスビートルと⑨⑩のハウルフラッグ。⑧のデスビートルはアタックが109と高いため、移動範囲を見ながら、攻撃されない位置に味方を動かそう。3体の敵はすべてガードが低いので、ロランやラッシュの攻撃をメインにダメージを与えればいい。

◀HPの低い⑨⑩のハウルフラッグは、ラッシュのFD「連爪昇竜撃破」を使えば、すぐに倒せる。

Main ■発生場所 | 王都カルナヴァ/城門前

第13章 永久なる世界のために②

出撃	6	編成	3
強制出撃	ロラン、アルティ、ポプリ		
出撃志願	ディア、キャバ		

勝利条件 ファティマ、ジョジィを倒せ　敗北条件 味方の全滅　会話 P.52

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	闇	ジョジィ	20	780	42	4	5	飛行
❷	闇	ファティマ	21	867	42	4	2	陸上
❸	無	サキュバス	15	328	38	3	5	飛行
❹	無	ユニコーンデビル	16	476	38	4	5	飛行
❺	無	デビル	15	328	36	3	5	飛行
❻❼	無	ボンバーゴーレム	14	526	34	2	2	陸上

WARNING

サキュバス		アタック	66	ガード	29
		マジック	71	レジスト	51
No.	❸	テクニック	57	スピード	53
使用アーツ	キュアー				

おすすめユニット

ユニット名
ルナルナ
味方のHPが減りやすいので、一度に何人も回復できるルナルナを出撃させよう。

アイテム

No.	アイテム名
❶	ダンマリ石
❷	メンタルンエキス

BASIC 敵のFDに注意しよう

❶のジョジィ、❷のファティマはどちらもFDを使ってくるため、大ダメージを受けやすい。回復系アーツを使えるフィルとルナルナは必ず出撃させておくこと。

TARGET			ジョジィ		
アタック	86	マジック	110	テクニック	82
ガード	68	レジスト	88	スピード	62
使用アーツ	ダークピアース、ダウナーレイン				

TARGET			ファティマ		
アタック	94	マジック	128	テクニック	112
ガード	70	レジスト	91	スピード	50
使用アーツ	ダークピアース、グラビティアイス				

BASIC ポプリが仲間に加わる

このステージではポプリが初参戦となる。ポプリはガードこそ低いもののアタックに優れ、必中攻撃（→P.106）の「ランドストライク」や、射程の長い「ランドスティング」といった便利なアーツを使いこなす。また、スピードがかなり高く、敵からの基本攻撃や物理攻撃型のアーツを回避しやすいため、敵に倒されにくいのも魅力だ。

❶のジョジィ、❷のファティマ以外の敵は、彼女のアーツをメインに戦うと効率がいい。ただし、レジストの低いポプリは、ジョジィやファティマのFDを受けてしまうと戦闘不能になりやすい。彼女がダメージを受けたら、フィルやルナルナのアーツですぐ回復しよう。

AFTER BREAK

ディア P.214

ファティマたちに好き勝手はさせられない、と意気込むディア。『自分も協力する』と元気づけ、『甘いものをあげる』とディアに感激される。

キャバ P.215

ファティマの美しさに心奪われた様子のキャバ。新たな作品のテーマに悩む彼に、『氷の魔女、瞳』『対比になる色を配置』とアドバイスしよう。

Quest ■発生場所 | トフォクス地方/アスールの森

折れた騎士の心

出撃	6	編成	6
強制出撃	——		
報酬	アイアンヘルム		

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ○

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	魔術師	15	205	36	2	2	陸上
❷	無	弓兵	16	303	34	3	2	陸上
❸	無	弓兵	15	287	34	3	2	陸上
❹	無	騎士団員	17	408	34	3	2	陸上
❺	無	騎士団員	16	389	34	3	2	陸上
❻	無	騎士団員	15	369	34	3	2	陸上

WARNING

魔術師		アタック	7	ガード	23
		マジック	71	レジスト	64
No.	❶	テクニック	46	スピード	30
使用アーツ	アクアハンマー				

おすすめユニット

ユニット名
フィル、ポプリ
ポプリのアーツは強力なので、敵が多い左側に配置し、フィルは彼女の回復を行おう。

アイテム

No.	アイテム名
❷	メンタルンソーダ
❹	ドレインピース

BASIC 敵をはさむように移動を

このステージでは、味方の初期配置が、右下と左の2カ所に分かれている。敵は左側に多いので、Ⓓ～Ⓕには、アタックの高いラッシュやポプリと、アーツ「キュアー」を使えるフィルを出撃させよう。❻の騎士団員を倒すときは、敵側に接近しすぎないように注意。❶の魔術師のアーツ「アクアハンマー」や❸の弓兵のアーツ「ピットシュート」で集中攻撃されてしまうのだ。

右側の味方は❺の騎士団員、❷の弓兵の順番で敵を倒し、左側の味方と一緒に、残った敵をはさみ撃ちにするといい。

BASIC ロランをオトリにして進もう

ロランとポプリを一緒に出撃させると、「エンゲージ木」を実行でき、ロランのガードを強化できる。このため、ロランは基本攻撃や物理攻撃型のアーツを使ってくる敵が多い、ステージ右側に出撃させよう。彼をオトリにして、❷の弓兵や❺の騎士団員を倒していくと効率がいい。

ただし、弓兵のアーツ「ピットシュート」で毒状態になると、行動ごとに最大HPの10%のダメージを6回も受け続けてしまう。フィルのアーツ「ヘルスキュアー」で回復できるので、毒状態になったらすぐに使おう。

TECHNIQUE オトリに便利な「エンゲージ木」

ポプリと「エンゲージ木」を実行すると、ロランのガードが最大で50もアップする。基本攻撃や物理攻撃型のアーツで受けるダメージが大幅に減るため、敵が密集している場所に向かう場合は、ロランを先頭にして進もう。味方の状態異常を回復できるアーツ「ヘルスキュアー」のほか、射程の長い魔法攻撃型のアーツも使えるようになるので、攻撃面、防御面のどちらでも使い勝手がいい。

◀「エンゲージ木」の効果中はFD「ルーンスマッシュ」を使えるようになる。

Quest ■発生場所 | カルサード地方/アズルケイブ

紅蓮の悪魔

出撃	6	編成	6
強制出撃	──		
報酬	ラピス：魔力のオーラ		

勝利条件	指定場所に到達せよ	敗北条件	味方の全滅	再戦	×

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	火	ブルーボム	20	312	42	3	5	飛行
❷	火	ブルーボム	19	298	42	3	5	飛行
❸	無	Fファントム	26	1800	42	6	3	陸上
❹❺	無	ナイトスペクター	21	487	34	2	2	陸上
❻	無	ナイトスペクター	20	468	34	2	2	陸上
❼	無	ナイトスペクター	19	448	34	2	2	陸上

WARNING

Fファントム		アタック	198	ガード	102
		マジック	109	レジスト	79
No.	❸	テクニック	68	スピード	51
使用アーツ	グラビティアイス				

おすすめユニット

ユニット名
ロラン、ポプリ
Fファントムはアタックが高いが、「エンゲージ木」でガードを強化すると楽に戦える。

アイテム

No.	アイテム名
❷	バイタルンソーダ
❸	ATK+20

BASIC Fファントムの移動を封じよう

EXITに味方がひとりでもたどり着けばクリアできるが、7体もの敵が行く手をさえぎっている。とくに、❸のFファントムはHPが1800、アタックが198もある強敵だ。無視して先へ行こうとしても、FファントムはMOVEが6もあるのですぐに追いつかれ攻撃されてしまう。そのため、Fファントムが動けないように封じ込めてしまおう。まず、オトリとしてⒶにロランを、Ⓑにガードの高いラッシュを配置し、接近してくる敵を倒す。次にロランとラッシュを、ルートのように初期配置近くの池の先まで進め、Fファントムが動き出すのを待とう。そして、ロランをオトリにFファントムを池の横の細道に入り込ませ、後ろからラッシュで出口をふさいでしまえばいいのだ。

EXTRA Fファントムを倒す方法

❸のFファントムを倒してクリアすると、貴重なラピス「ATK+20」が手に入る。このクエストは再戦不可のため、クリアに手間取らないようなら、できる限りFファントムを倒して入手したい。

Fファントムは、味方が初期配置近くの池を過ぎたあたりまで移動すると動き出す。その前に、近づいてくる敵は集中攻撃で倒しておこう。Fファントムが動いたら、ガードの高い味方を前に出す。「エンゲージ木」を使えるロランと、ガードが高いラッシュがおすすめだ。ポプリをはじめとするほかの味方は、魔法攻撃型のアーツやFDをメインに、FファントムのHPを減らそう。Fファントムの基本攻撃やアーツ「グラビティアイス」は強力なので、味方のHPが減ったらすぐに回復すること。

◀Fファントムを閉じ込めたら、MOVEの高い味方で一気に指定場所まで移動してクリアしよう。

◀ディアのアーツ「プロテクション」はガードを40アップする。修得していたらぜひ使おう。

Main ■発生場所 | カルトゥーラ地方/アーツプラント

第14章 アーツの記憶

出撃	6	編成	5
強制出撃	ロラン		
出撃志願	リーナ、フィル、ポプリ		

勝利条件	ドンキーメカを倒せ	敗北条件	味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	ドンキーメカ3号	20	2500	45	0	0	陸上

おすすめユニット

ユニット名
アルティ、ディア
ドンキーメカ3号はレジストが低いので、ふたりの魔法攻撃型のアーツで攻撃しよう。

アイテム

No.	アイテム名
❶	バイタルンエキス

BASIC 味方の位置に注意

❶のドンキーメカ3号のアーツ「ドンキーミサイル」は効果範囲が広いうえに、初期配置にいる味方も攻撃されてしまうほど射程が長い。まずは、味方の攻撃が届く位置まで近づこう。ただし、ドンキーメカ3号は基本攻撃の効果範囲も広いので、取り囲むと逆に何人もの味方がダメージを受けてしまうのだ。近づくのはロランやラッシュなど2～3人だけにして、残りは回復系のアーツや、射程の長い攻撃で彼らをサポートしよう。

TARGET ドンキーメカ3号

アタック	115	マジック	0	テクニック	100
ガード	125	レジスト	1	スピード	22
使用アーツ	ドンキーミサイル				
FD	ドンキーコマンド			系統	攻撃系
属性	無	照準	ひし形	範囲	単体
対象	敵	射程	1～7	高低制限	6
効果	傍若無人な攻撃で物理ダメージを与える。				
使用章	第14章				

EXTRA より早くクリアするには？

❶のドンキーメカ3号はHPこそ2500と高いものの、レジストが1しかないため、魔法攻撃型のアーツやFDに非常に弱い。2周目以降はアルティ、ディア、ルナルナ、サティ、ファティマを出撃させ、エンゲージを実行したロランとともに、強力な魔法攻撃型のアーツで攻撃すると早くクリアできる。さらに、マジックを強化できる「MAG+5」や「魔女の心」といったラピスを全員に装備させておけば、より楽に戦えるだろう。

ただし、ロラン以外はガードが低い味方が多いため、ドンキーメカ3号のアーツで戦闘不能にならないようにHPが減ったらすぐに回復しよう。また、MPを多く使うことになるので、MPを回復するアイテム「メンタルン」は複数の味方に装備させておくといいだろう。

AFTER BREAK

リーナ P.213
カレンが盗賊なのには理由があるというリーナ。『どんな～』と事情を聞いてみよう。

フィル P.214
フィルの料理の差し入れには『がつがつ～』『もう一工夫～』でお返しのアドバイスを。

ポプリ P.215
子供扱いしたロランに対抗心を燃やすポプリ。『適当に～』『いない』と答えておこう。

Quest ■発生場所｜カルサード地方/オンザーク草原

危機一髪！

出撃	6	編成	6
強制出撃	――		
報酬	ラピス：オートメディカル		

勝利条件	敵をすべて倒せ	敗北条件	アースターの行動不能	再戦	○

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶❷	無	サキュバス	17	363	38	3	5	飛行
❸	無	サキュバス	16	346	38	3	5	飛行
❹	無	デビル	18	380	36	3	5	飛行
❺	無	ボンバーゴーレム	17	612	34	2	2	陸上
❻	無	ボンバーゴーレム	16	584	34	2	2	陸上

WARNING

デビル		アタック	76	ガード	32
		マジック	88	レジスト	84
No.	❹	テクニック	52	スピード	44
使用アーツ	アクアハンマー、ダークピアース				

おすすめユニット

ユニット名
リーナ、キャバ
ふたりとも攻撃の射程が長いので、敵が近づいてくる前にダメージを与えられる。

アイテム

No.	アイテム名
❹	バイタルンソーダ

PROTECT アースター

BASIC まずはアースターの隣へ移動

このクエストの敗北条件はⓐのアースターが戦闘不能になってしまうこと。アースターは敵が近づいてもまったく動かず、攻撃もしないので、あっという間に戦闘不能になってしまう。アースターの隣にすぐ移動して、彼を守りながら戦おう。❶～❸のサキュバスと❹のデビルは基本攻撃の射程が長いため、ほかの敵よりも先に倒してしまいたい。

ちなみに、このクエストをクリアすると、ラピス「オートメディカル」が手に入る。装備すると状態異常にならなくなるという便利なラピスなので、このクエストを繰り返しクリアして、何個も手に入れておくといい。

BASIC アースターと敵の間に入ろう

ⓐのアースターは、敵の攻撃を受けやすい位置にいて狙われやすい。しかし、敵はもっとも近くにいる味方だけを狙って攻撃してくるため、アースターと敵との間に入るように移動すれば、彼がダメージを受けることはないのだ。ロランやリーナ、ディアといったMOVEが4以上ある味方を出撃させれば、クリアしやすいだろう。

ただし、一度の行動ではアースターよりも敵側には移動できないため、❹のデビルが最初にアースターを攻撃するのは止められない。デビルはアーツ「ダークピアース」を使ってくることが多いので、すぐにアースターのHPを回復させよう。

SYSTEM ボーナスラピスとMVPの関係

ボーナスラピスとは、ステージをクリアしたときにもらえるボーナスアイテムのこと。キャラクターごとにボーナスラピスの一覧が設定されており、そのなかからMVPになったユニットがランダムで2個もらえる。MVPになるとどんなラピスが手に入るかは、P.184からの「キャラクター解析」に掲載しているので、参照してほしい。

入手できるボーナスラピスの種類は、メインシナリオの進行状況により序章～第7章、第8章～第15章、第16章～第23章、第24章～第30章の4つのタイミングに分かれて変わる。

ボーナスラピスとして入手できるものは現在進行中の章の一覧から選ばれる確率が高いが、20%で現在進行中の章以前の一覧からも選ばれる。次のタイミングになっても、前のタイミングのものが手に入らないわけではないのだ。

Quest ■発生場所｜カルサード地方/イスティア

盗賊の首領

出撃	6	編成	6
強制出撃	――		
報酬	ラピス：インパクトプラス		

勝利条件	セフトンを倒せ	敗北条件	味方の全滅	再戦	×

敵ユニット

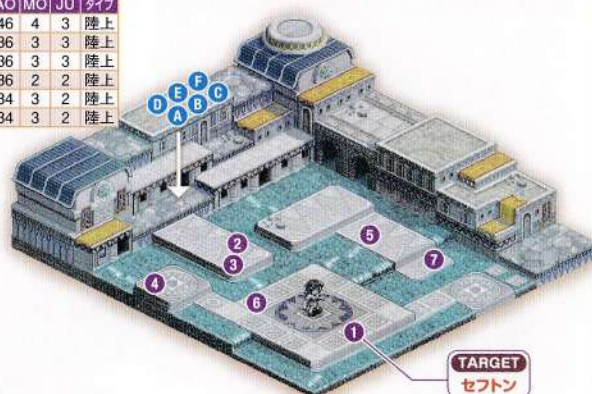
No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	F盗賊団の首領	28	900	46	4	3	陸上
❷	無	盗賊	25	865	36	3	3	陸上
❸	無	盗賊	24	834	36	3	3	陸上
❺❻	無	魔術師	22	282	36	2	2	陸上
❹	無	弓兵	23	410	34	3	2	陸上
❼	無	弓兵	23	410	34	3	2	陸上

おすすめユニット

ユニット名
フィル、ルナルナ
回復系アーツを使えるふたりで、味方のHPが減ったらすぐに回復しよう。

アイテム

No.	アイテム名
[illegible]	SPD+15
[illegible]	メンタルソーダ

TARGET セフトン

BASIC セフトンのアーツに注意

このステージの敵はどれもLVが20以上ある強敵で、こちらが動かなくても攻撃しようと近づいてくる。味方は初めから高い場所にいるので、高低差を利用して戦おう。

まずは、❷❸の盗賊が近づいてきたところを集中攻撃で一気に倒す。そのまま動かず、待機していれば❶のF盗賊団の首領、セフトンが近づいてくる。セフトンは効果範囲の広いアーツ「バッシュストーム」を使うので、複数の味方が一度に大ダメージを受けないよう、配置に注意しながら戦うといい。戦いが長引くとダメージが大きくなるので、強力なアーツやFDで早めに倒してしまおう。

TARGET セフトン

アタック	166	マジック	132	テクニック	75
ガード	43	レジスト	111	スピード	108
使用アーツ	バッシュストーム				

◀セフトンはマジックが高いため、「バッシュストーム」を受けてしまうとダメージが大きい。

EXTRA すべての敵を倒してみよう

❶のセフトンを倒せばステージはクリアできるが、より多くのEXPを稼ぐために、すべての敵を倒してみよう。

まずは味方を二手に分け、3人だけを初期配置に残す。ほかはステージの右側から、❼の弓兵、❺の魔術師の順に倒し、セフトンの初期配置へ向かおう。左側に残した味方は、❷❸の盗賊を射程の長い攻撃でダメージを与えつつ、近づいてくるセフトンから離れるように、右側へ移動。その間に、はじめに右側へ向かった味方はセフトンと❷❸の盗賊以外を倒そう。あとは左側の味方と合流し、残ったセフトンを集中攻撃すればいい。ただし、左側の味方はセフトンからの攻撃を受けて戦闘不能になりやすいので、フィルかルナルナのアーツですぐにHPを回復しておこう。

◀戦闘不能になってしまったら、すぐにアイテムの「リバイブボトル」を使って回復しよう。

Main ■発生場所｜トトリー砂漠地方/シルレス遺跡

第15章 魔剣の主①

出撃	6	編成	4
強制出撃	ロラン、アルティ		
出撃志願	ラッシュ、フィル、ルナルナ		

勝利条件 ファティマ、ジョジィを倒せ　敗北条件 味方の全滅　会話 P.52

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	闇	ジョジィ	19	747	42	4	5	飛行
❷～❹	火	ブルーボム	12	210	42	3	5	飛行
❺	闇	ファティマ	20	832	42	4	2	陸上
❻	無	サキュバス	17	363	38	3	5	飛行
❼❽	無	ララバイゴーレム	15	595	34	2	2	陸上
❾	火	エレメント	16	259	32	2	2	陸上
⑩	無	ユニコーンデビル	22	676	38	4	5	飛行

敵増援

ロランの行動が2回終了後に、敵が8体以下だと⑩が出現。

おすすめユニット

ユニット名
ラッシュ、アルティ
ふたりともアーツやFDの威力が高いので、少ない行動回数で敵を倒せる。

アイテム

No.	アイテム名
❶	ピヨリ石
❺	ブクブク石
⑩	リバイブオール

BASIC 崖の上のスペースを確保しよう

このステージは連戦なので、1戦目はできるだけHPやMPを残してクリアしたい。ポイントは❺のファティマよりも先に、❶のジョジィを倒すことだ。ジョジィを先に倒しておけばファティマと戦うときに高い位置から攻撃でき、大ダメージを与えやすい。近づいてくる敵を確実に倒しつつ、左からジョジィのいる場所へ向かおう。右からのルートだと、JUMPが2以下の味方が崖を登れず、ジョジィのいる場所にたどり着けない。結局左から移動するしかなくなり、クリアに時間がかかってしまうのだ。

TARGET ジョジィ

アタック	83	マジック	107	テクニック	81
ガード	66	レジスト	86	スピード	59
使用アーツ	ダークピアース、ダウナーレイン				

TARGET ファティマ

アタック	91	マジック	123	テクニック	110
ガード	68	レジスト	88	スピード	48
使用アーツ	ダークピアース、グラビティアイス				

BASIC 短い時間でクリアするには？

このステージは❶のジョジィと❺のファティマだけを倒せばクリアとなる。すぐにクリアしたいなら、この2体と周囲の邪魔な敵だけを狙おう。その場合、JUMPを1上昇させるラピス「ジャンプシューズ」を複数の味方に装備させておくといい。これで全員のJUMPを3以上にすれば、まず右側でファティマを倒したあと、すぐに崖を登って、全員でジョジィを攻められる。左上にいる❽のララバイゴーレム、❾のエレメントを倒さなくてもいいので、短時間でのクリアが可能なのだ。ただし、ファティマを倒すときは、周りの敵をすばやく倒さないと囲まれてしまうので、強力なアーツで早めに片づけよう。

◀「ジャンプシューズ」は、クエスト「珍しいビースト」（→P.83）をクリアすると報酬で手に入る。

Main ■発生場所｜トトリー砂漠地方/シルレス遺跡

第15章 魔剣の主②

出撃	6	編成	5
強制出撃	ロラン		
出撃志願	ラッシュ、フィル、ルナルナ		

勝利条件 マティアスを倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	マティアス	23	1284	46	3	3	陸上
❷	闇	ジョジィ	20	847	42	4	5	飛行
❸	闇	ファティマ	21	932	42	4	2	陸上

おすすめユニット

ユニット名
ラッシュ、ルナルナ
アタックの高いラッシュに攻撃を任せて、ルナルナは「清廉なる雫」でサポートしよう。

アイテム

No.	アイテム名
❶	バイタルンオール
❷	クラッシュボム
❸	ドライブソーダ

BASIC ファティマを崖下に誘い出そう

❶のマティアスと❸のファティマは、❷のジョジィが倒されるか、一定の距離まで近づくと動き出す。敵ははじめからDPがたまっているため、2体以上と同時に戦うと危険だ。まずはファティマだけを倒すために、右側の崖近くへ移動し、オトリで崖の下に誘い出してから集中攻撃するといい。

ファティマを倒すとマティアスが動き出すが、初期配置が味方から離れているので、彼が近づいてくるまでにジョジィを倒せる。この方法なら3体を個別に集中攻撃でき、戦いやすい。

TARGET マティアス

アタック	154	マジック	142	テクニック	99
ガード	88	レジスト	112	スピード	51
使用アーツ	ダークピアース、魔剣振衝・真、魔剣振衝・破				

BASIC 最悪の状況を避けるには？

このステージの敵3体とまとめて戦うことになったら、まずHPの低い❷のジョジィを先に倒したい。ジョジィのアーツ「ダウナーレイン」で味方のアタックとマジックを弱められると、❶のマティアスや❸のファティマとの戦いがつらくなるのだ。ジョジィを攻撃している間にもほかの2体が近づいてくるので、マティアスとファティマにはオトリを用意し、ほかの味方から離れるように誘い出すといい。オトリは大ダメージを受けやすいので、ルナルナを出撃させ、戦闘不能を回復するアーツ「リヴァイブ」を使えるようにしておこう。ほかの味方にも、戦闘不能を回復するアイテム「リバイブボトル」を装備させておきたい。

AFTER BREAK

ラッシュ P.212
ラッシュの問いかけには、『認めている』『世界を守る！』ときちんと意志を伝えよう。

フィル P.214
キャパに影響を受けて妙なことを口走るフィルを『女性へ～』『～いないよ』で諭そう。

ルナルナ P.215
ルナルナに『禁忌魔法について教えて』もらうと、使いたい禁忌魔法を聞かれるのだ。

勝利条件 指定場所に到達せよ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ×

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶〜❸	無	ミノタウロス	17	544	34	3	2	陸上
❹❺	無	デスビートル	18	999	34	2	1	陸上
❻	無	デスビートル	17	953	34	2	1	陸上
❼	無	デスビートル	16	909	34	2	1	陸上
❽	無	ハウルスネーク	18	428	32	2	2	陸上
❾	無	ハウルスネーク	17	408	32	2	2	陸上

WARNING

ハウルスネーク		アタック	51	ガード	32
		マジック	97	レジスト	63
No.	❽	テクニック	52	スピード	39
使用アーツ	アクアハンマー、ダークピアース				

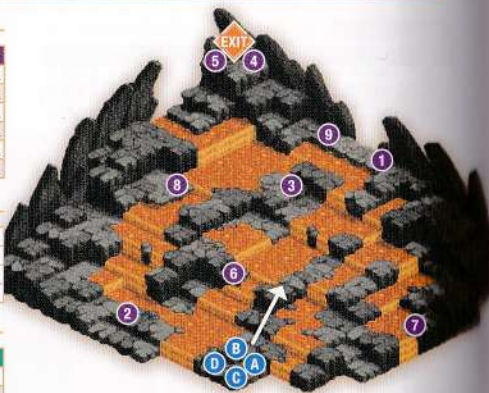
おすすめユニット

ユニット名
リーナ、キャバ
攻撃の射程が長く、敵を遠くから攻撃できる。味方の移動の邪魔になる敵を狙おう。

アイテム

No.	アイテム名
❶	フレアボム
❻	クラッシュボム

BASIC 射程の長い味方を出撃

このステージは、味方がひとりでもEXITにたどり着けばクリアとなる。ただし、溶岩の上は水陸タイプのルナルナでも移動ができないうえ、道が非常に狭くて動きにくい。EXITだけをめざして進んでいても、複数の敵によって道がふさがれてしまうのだ。さらに、味方が4人しか出撃できないため、誰を出撃させるかをよく考える必要がある。リーナ、ディア、キャバといった攻撃の射程が長い仲間を出撃させれば、遠くから敵を攻撃できるので便利だ。とくにリーナはAOとMOVEが高く、EXITに向かうときも使いやすい。

EXTRA サティとジョジィだけでクリア

2周目以降に、このクエストにチャレンジするときは、サティとジョジィだけを出撃させよう。ふたりとも1周目ではまだ仲間になっていないが、どちらも飛行タイプなので、溶岩の上も自由に動ける。ほかの味方は移動しにくいので、EXPを多く得るためにも、ふたりだけで出撃したほうが効率がいいのだ。

まずは、❷のミノタウロスを倒そう。ジョジィのアーツ「ラスティレイン」で敵のガードとレジストを弱めれば、サティが敵を倒しやすくなる。あとは、左から敵を避けるように移動してEXITに向かうだけだ。❹❺のデスビートルが邪魔だが、❷のミノタウロスと同じように倒せばいい。

DATA 第16章までに手に入れておきたいラピス

第16章がはじまる前に、とくに入手しておきたいボーナスラピスは「隼之衣(はやぶさ)」だ。これはLVアップで上昇しないAOを1上げられる貴重なラピスだが、ポプリがMVPにならないと手に入らないため、入手できるのは第13章以降となる。また、メインシナリオが第16章になってしまうと入手できる確率が下がるので、それまでに何度もクエストをクリアし、ポプリをMVPにして入手しておきたい。

◀ラピス「隼之衣」を2個装備させれば、さらに行動順が早く回ってくる。

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ○

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	火	レッドボム	18	333	42	3	5	飛行
❷〜❹	火	レッドボム	17	317	42	3	5	飛行
⑤⑥	火	レッドボム	18	333	42	3	5	飛行
⑦⑧	火	レッドボム	17	317	42	3	5	飛行
⑨	火	フレアボム	20	446	42	3	5	飛行
⑩	火	レッドボム	19	348	42	3	5	飛行
⑪	火	レッドボム	18	333	42	3	5	飛行

敵増援

敵が3体以下になると⑤〜⑧、2体以下になると⑨〜⑪が出現。

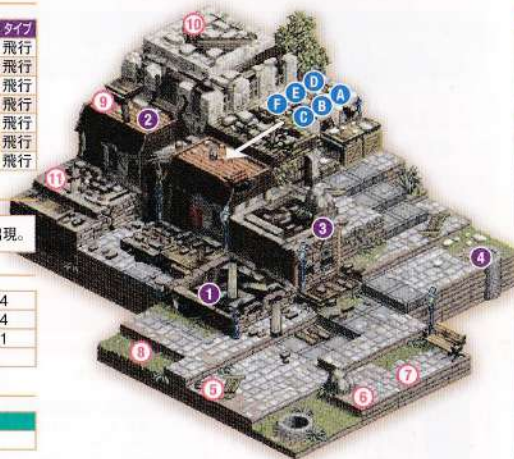
WARNING

フレアボム		アタック	81	ガード	34
		マジック	2	レジスト	74
No.	⑨	テクニック	66	スピード	81
使用アーツ	極爆発				

おすすめユニット

ユニット名
ラッシュ、ポプリ
ラッシュとポプリは、ふたりともアタックが高いので、とどめを刺すときに頼りになる。

アイテム

No.	アイテム名
❷	バイタルンソーダ

BASIC 敵へのとどめは確実に刺そう

味方が最初から高い場所にいるため、戦いやすいステージだ。ただし、レッドボムはHPが半分以下になるとアーツ「超爆発」を使って大ダメージを与えてくるので要注意。レッドボムはAOが高いので、行動順をよく見て、倒しきれない場合は攻撃しないほうがいい。一度でも攻撃したなら、次に行動する前に必ずとどめを刺しておくこと。

敵増援として現れる⑨のフレアボムは、HPが減ると「超爆発」よりさらに強力なアーツ「極爆発」を使う。使われると大ダメージを受けるので、集中攻撃で一気に倒してしまおう。

EXTRA 4体の敵をまとめて倒そう

2周目以降なら、アルティのアーツ「イグニスブレイズ」を使えば、敵の「超爆発」や「極爆発」を受けることなく簡単にクリアできる。最初からいるレッドボム4体を一撃で同時に倒せば、敵増援も出現しない。

まずはオトリを使ってレッドボムを中央に集め、それからアーツ「イグニスブレイズ」で味方ごと攻撃すればいい。あらかじめオトリに「紅蓮(ぐれん)のお守り」や「獄炎のお守り」といったラピスを装備させていれば、火属性のアーツ「イグニスブレイズ」に巻き込まれても大ダメージを受けずにすむ。ちなみに、「紅蓮のお守り」は、このクエストをクリアすれば入手している。

◀アーツ「極爆発」を複数の味方が受けると危険。戦闘不能を回復するアイテムは多めに用意しよう。

◀「紅蓮のお守り」を2個装備すれば、「イグニスブレイズ」に巻き込まれてもダメージは受けない。

最短ストーリーチャート【第16章～第30章】

第16章以降は、マスターとなり契約する魔女たちとの絆を深めたロランが、世界の平和を賭けてマティアスやバルバとの戦いを繰り広げる。

ロランの物語はふたつの結末を迎える

ここでは、ロランがマスターとなる第16章から、戦いを終えたロランたちのささやかな休息が描かれるエンディングまでの、ストーリー後半を紹介していく。

第16章以降では、第23章と第28章での2回に渡り、ルートが分岐する。第23章の分岐は直前の第22章の選択肢しか影響しないが、第28章の分岐は今までの会話イベントの選択によって得たポイントにより、第28章の開始直後に自動的に分岐する。

第16章　風と氷の輪舞曲

Main 名称	発生場所	ページ
第16章　風と氷の輪舞曲①	エルゾ地方/氷風の聖域	P.102
第16章　風と氷の輪舞曲②		P.103

Quest 名称	LV	発生場所	ページ
危機一髪!	1	カルサード地方/オンザーク草原	P.92
火の玉大量発生	3	ヨツンコック地方/ファーホム	P.97
黒いサキュバス	4	カルトゥーラ地方/カルクス街道	P.103
砂漠の猛者	2	トトリー砂漠地方/トトリー砂漠	P.104

覚醒：ロラン(ルーンナイト→マスター)

エンゲージ：ルナルナ(本契約)　サティ（本契約)

仲間加入：サティ

第17章　言葉　SHOP リクベート(P.101)

Main 名称	発生場所	ページ
第17章　言葉	エルゾ地方/リクベート	P.105

Sub 名称	発生場所	ページ
カニとの戦い	トフォクス地方/アスールの森	P.106
キャバとの戦い	カルサード地方/イスティア	P.107

Quest 名称	LV	発生場所	ページ
城門警備	1	王都カルナヴァ /城門前	P.108
実践演習3	2	王都カルナヴァ /王府訓練所	P.109
黄金を纏う亡霊	4	ヨツンコック地方/グランエンド前線	P.110

エンゲージ：アルティ（本契約)

仲間加入：アルティ

アフターブレイク：リーナ(P.213)　キャバ(P.215)　サティ（P.216)

第18章　決戦

エンゲージ：ディア(本契約)　ポプリ(本契約)

Main 名称	発生場所	ページ
第18章　決戦	シルビーク海/シルビーク海岸	P.111

会話イベント選択① 選択内容	選択結果
『人々を守るためだ』	選択②へ
『邪魔をしているのはそっちだ』	0

会話イベント選択② 選択内容	選択結果
『マスターマティアスは悪だ!』	+1
『正義は絶対じゃない』	+2

P.99へ

第16章

禁忌の破滅魔法を唱えて倒れてしまったアルティを救うため、マスターになる決意をしたロラン。試練を受けるのに必要なマザーラピスを管理している舞風の魔女サティに会うため、仲間とともに彼女の住むウィンザード山へ向かう。

サティのもとへたどり着き、アルティやマティアスのことを彼女に説明するが、協力を断られてしまう。そこでロランは、自分の資質を見せるため、彼女に戦いを挑むのだった。

第17章

マスターとなったロランの力で救われたアルティ。彼女の回復を喜ぶロランたちだったが、喜んでばかりもいられなかった。訪れていたリクベートの街がハウルビーストに襲われたのだ。ロランたちは、リクベートを守るためハウルビーストと戦うが、戦いのなかで人間の言葉を話すハウルビーストと遭遇する。

第18章

王都カルナヴァに戻ったロランたちは、死者の門を開こうとするマティアスを倒すため、シルビーク海での決戦に参加する。だが、姿を現したマティアスは魔剣レガの力によって騎士団をなぎ倒し、死者の門へと向かう。さらに、ロランたちを足止めするため、氷影の魔女ファティマと使い魔ジョジィが現れる。

Quest 名称	LV	発生場所	ページ
遺跡を守れ!	3	カルサード地方/ヘミール幽水遺跡	P.112
実践演習4	3	王都カルナヴァ /城門前	P.113
山のぬし	4	トフォクス地方/レドヘルム山	P.114

アフターブレイク：ルナルナ(P.215)　ポプリ(P.215)

第18章まで

第19章　死者の門

Main 名称	発生場所	ページ
第19章　死者の門①	シルビーク海/死者の門	P.115
第19章　死者の門②		P.116

Quest 名称	LV	発生場所	ページ
黄土色の悪魔	3	カルトゥーラ地方/カルクス街道	P.117
窮地	2	カルサード地方/オンザーク草原	P.118
3匹の蛇	4	エルゾ地方/リクベート	P.119

アフターブレイク：ラッシュ（P.212)　アルティ（P.213)　ディア(P.214)

PICK UP：戦闘後は、カルナヴァ王宮と王都カルナヴァで移動できる場所が第24章まで制限される。

第20章　真紅の薔薇　SHOP パールパーク(P.101)

Main 名称	発生場所	ページ
第20章 真紅の薔薇	カルトゥーラ地方/パールパーク	P.120

アフターブレイク：リーナ(P.213)　ポプリ(P.215)　サティ（P.216)

第21章　喪われし響き

会話イベント選択① 選択内容	選択結果
「ボクが見届ける」	+1
「今は協力しよう!」	選択②へ

会話イベント選択② 選択内容	選択結果
「ボクのお願いだ」	+1
「マスターの遺志だ」	選択③へ

会話イベント選択③ 選択内容	選択結果
「ファティマは仲間だ」	+3
「目的は一緒だ」	+2

Main 名称	発生場所	ページ
第21章 喪われし響き	カルサード地方/イスティア	P.121

アフターブレイク：ラッシュ（P.212)　フィル(P.214)　キャバ(P.215)

第22章 不浄なる鉄鎖

仲間加入：カレン　ジョジイ

会話イベント選択 選択内容	選択結果
「ファティマを助けに行く」	第23章Aへ
「脱出ルートを確保する」	第23章Bへ

※選択結果は第23章のルートの分岐に影響

Main 名称	発生場所	ページ
第22章 不浄なる鉄鎖	カルトゥーラ地方/モーガス監獄	P.122

アフターブレイク：カレン(P.216)　ジョジィ（P.216)

第23章A　無常／第23章B　退路

※第22章会話イベントの選択により対応しているルートに分岐

A

Main 名称	発生場所	ページ
第23章A 無常	カルトゥーラ地方/モーガス監獄	P.123

仲間加入：ファティマ

エンゲージ：ファティマ(本契約)

アフターブレイク：ディア(P.214)　サティ（P.216)

B

Main 名称	発生場所	ページ
第23章B 退路	カルトゥーラ地方/モーガス監獄	P.124

仲間加入：ファティマ

エンゲージ：ファティマ(本契約)

アフターブレイク：アルティ(P.213)　ルナルナ(P.215)

PICK UP：温泉バトル(→P.153)に挑戦できるようになる。

P.100へ

第19章

死者の門にたどり着いたロランたちは、今まさにその封印を解こうとするマティアスを発見する。しかし、なぜか封印は解かれず、さらにハウルビーストの王バルバが現れ、マティアスに襲いかかるのだった。

第20章

王都カルナヴァに戻るロランたち。しかし、戒厳令がしかれており、城下町広場へ入ることができない。そこへ、近隣の街パールパークがハウルビーストに襲われているという知らせが入る。ロランたちが救援に向かうと、そこには街の人々を助ける「ロゼット・ロッソ」のカレンたちの姿があった。救助をカレンたちに任せたロランたちは、ハウルビーストとの戦いを開始する。

第21章

パールパークに現れたバルバの言葉を聞き、イスティアへと向かう。街に到着すると、4000年の間、一度も鳴ったことがないとされる「沈黙の鐘」の音が鳴り響く。バルバと対決するため、沈黙の鐘のもとへ向かうと、そこにはファティマとジョジィの姿があった。マティアスの仇を討つために奮戦するファティマだったが、力およばず返り討ちに。ロランたちも助けに入るが、彼らの攻撃も通用しない。そこへ、新型ツールを装備したシュタイナーと賢鹿騎士団が現れ、バルバを退ける。

第22章

イスティアでの戦いのあと、シュタイナーにより、ファティマと一緒に捕らえられたロランたちは、モーガス監獄の牢に収容されてしまう。さらに、牢のなかでファティマが処刑されることを知ったロランたちは、救助に訪れたカレンたちの助けで牢を脱出することに成功する。

第23章AB

ロランたちは二手に分かれ、それぞれ脱出路の確保と処刑直前のファティマの救出へ向かう。だが、彼らの前に、鉄犀騎士団長ガストンと鋭鷹騎士団長リヒテルが立ちはだかる。戦いの末にふたりを退け、ファティマの救出に成功する。

第24章　裁きの剣を反逆者に

区分	名称	発生場所	ページ
Main	第24章 裁きの剣を反逆者に	カルトゥーラ地方/カルクス街道	P.125

区分			
仲間加入	アヤノ		
アフターブレイク	キャバ(P.215)	サティ (P.216)	ファティマ(P.216)

第25章　忠誠　SHOP 城下町広場 (P.101)

区分	名称	発生場所	ページ
Main	第25章 忠誠①	カルナヴァ王宮/王宮回廊	P.126
	第25章 忠誠②		P.127
Sub	用心棒との戦い	カルトゥーラ地方/パールパーク	P.128

区分	名称	LV	発生場所	ページ
Quest	砂漠の蜃気楼	3	トトリー砂漠地方/トトリー砂漠	P.129
	実践演習5	3	カルサード地方/ロックオー水源	P.130
	廃墟の住人	4	カルトゥーラ地方/パールパーク	P.131
	リクベート防衛	2	エルゾ地方/リクベート	P.132

区分			
アフターブレイク	リーナ(P.213)	ポプリ(P.215)	ジョジィ (P.216)

第26章　慈悲なる女王に花束を

区分	名称	発生場所	ページ
Main	第26章 慈悲なる女王に花束を	カルナヴァ王宮/刻のバラ園	P.133

区分	名称	LV	発生場所	ページ
Quest	盗賊のワナ	4	トトリー砂漠地方/トトリー砂漠	P.134
	雪山の謎の光	3	エルゾ地方/氷風の聖域	P.135
	臆病な魔法使い	4	カルサード地方/ロックオー水源	P.136

区分			
アフターブレイク	ディア(P.214)	カレン(P.216)	ファティマ(P.216)

第27章　眠れる大地

区分	名称	発生場所	ページ
Main	第27章 眠れる大地	シルビーク海/死者の門	P.137
Sub	コピーマスターとの戦い	トトリー砂漠地方/シルレス遺跡	P.138

区分	名称	LV	発生場所	ページ
Quest	虹の彼方に	3	エルゾ地方/氷風の聖域	P.139
	究極のアタッカー	4	トフォクス地方/アスールの森	P.140

PICK UP 「魔剣レガ」が手に入る。

ラストブレイク FPが60以上のキャラクターとラストブレイクが発生する。

仲間加入 アリス　テレス　※クエスト「虹の彼方に」(→P.139)達成が条件

第28章A　深き闇のほとりで／第28章B　滅火

仲間加入 ガストン　リヒテル

※これまでの選択の結果による数値の合計が9未満の場合はA、9以上の場合はBへ

	区分	名称	発生場所	ページ
A	Main	第28章A 深き闇のほとりで	シルビーク海/封印大陸	P.141
	エンゲージ	アルティ(究極契約)		
B	Main	第28章B 滅火	シルビーク海/封印大陸	P.142
	エンゲージ	ファティマ(究極契約)		

区分	名称	LV	発生場所	ページ
Quest	炎にたぎる街	4	カルトゥーラ地方/パールパーク	P.143
	キングデーモン	4	ヨツンコック地方/ファーホム	P.144

第29章　遺志を継ぐもの

区分	名称	発生場所	ページ
Main	第29章AB 遺志を継ぐもの①	アルタナ界/死者の回廊	P.145
	第29章AB 遺志を継ぐもの②		P.146

区分	名称	LV	発生場所	ページ
Quest	火山に住まうモノ	4	ヨツンコック地方/ブルヘルム火山	P.147
	青と黄色の選択	4	トトリー砂漠地方/トトリー砂漠	P.148

P.101へ

第24章

女王ソフィアに投獄した事情を聞くため、王都カルナヴァへ向かうロランたち。しかし、王都カルナヴァへの道には、新型ツールを装備したシュタイナーが待ち受けていた。

第25章

戦いの最中に現れたバルバのあとを追い、カルナヴァ王宮に向かう。新型ツールを装備した騎士たちが守るものの、新型ツールの暴走により次々と石化してしまう。騎士たちに代わり、ハウルビーストを撃退したロランたちの前に、今度は三大騎士団長が立ちはだかる。話しあいで彼らを説得しようとするが聞き入れられず、戦いで決着をつけることに。

第26章

バルバの雄叫びを耳にし、王宮庭園にある刻のバラ園へと急ぐロランたち。しかし、そこにバルバの姿はなく、代わりに魔剣レガを手にした魔法技術省長官レンドルが現れる。レンドルから姿を変えたバルバは、人間に代わり、ハウルビーストの世界を作る計画の全容を語り出す。

第27章

バルバを追って、死者の門へ向かったロランたち。しかし、ひと足遅く、すでにバルバによって死者の門の封印が解かれたあとだった。それでも、封印が完全に解けるまでには時間はまだある。死者の門を再び封じるため、ロランたちは立ちはだかるバルバに戦いを挑み、シュタイナーの死と引き換えに、ついにバルバを倒すのだった。

第28章

アルティは、自分の正体がバルバと同じハウルビーストであったという事実に不安を募らせていく。一方で、今までロランたちと対立していたファティマは、マスターの仇と同じ存在のアルティに不信感を抱く。

第29章

ロランたちは、アルタナ界の奥にいるエリシアを倒すため、死者の門の奥から続く死者の回廊を進んでいく。しかし、その途中で彼らの前に、甦ったバルバが再び立ちはだかる。

第30章　無垢なる魂の園

PICK UP 最終決戦の突入準備ができる。

区分	名称	LV	発生場所	ページ
Quest	流浪の冒険者達	4	王都カルナヴァ/王府訓練所	P.151
	煉獄の敵	4	ヨツンコック地方/ブルヘルム火山	P.152

区分	名称	発生場所	ページ
Main	第30章AB 無垢なる魂の園①	アルタナ界/聖域	P.149
	第30章AB 無垢なる魂の園②		P.150

エンディングへ

第30章

死者の回廊を抜けて、ついにハウルビーストを生み出した聖母エリシアのいる聖域へとたどり着いたロランたち。4000年前から続く元凶を断つべく、ロランたちは聖母エリシアに最後の戦いを挑む。

第16章～第30章までのショップデータ

ストーリー後半に出現するショップは、品ぞろえが充実しており、何を買うか迷ってしまうだろう。しかし、第25章以降の王都カルナヴァでは武器の購入はひかえ、防具を中心にそろえたほうがいい。武器は、同じタイミングで出現するクエストで、さらに強力なものを入手できるのだ。

エルゾ地方／リクベート（第17章以降）

種類	名称	値段
武器	シリウスブレイド	1500
	白銀の槍	1500
	妖精の弓	1500
	ピュールワンド	1500
	プラチナビーチ	1500
	ふたつぼしビータ	1500
	メロディアボウ	1500
	水鳥の扇	1500
	パインハンマー	1500
	なついろラッパ	1500

種類	名称	値段
頭防具	ヘッドギア	1000
	アイアンヘルム	930
	うさみみぼうし	1000
	グリーンベレー	930
	うさみみフード	1000
	三角頭巾	930
	ティアラ	1000
	黄色リボン	930
胴防具	ヘビープレート	1250
	スプリントメイル	1160

種類	名称	値段
胴防具	リーガルスーツ	1250
	戦士のベスト	1160
	ウィッチローブ	1250
	魔法の衣	1160
	バトルコート	1250
	ヒーローマント	1160
アイテム	バイタルン	100
	バイタルンソーダ	400
	メンタルン	200
	ドライブエキス	500

種類	名称	値段
アイテム	リバイブボトル	500
	ドクキエ草	100
	ウゴケ草	100
	ヌクヌク草	100
	トナエ草	100
	オチツキ草	100
	火薬玉	500
	クラッシュボム	700

カルトゥーラ地方／パールパーク（第20章以降）

種類	名称	値段
武器	クロノスソード	2300
	聖光の槍	2300
	神木の弓	2300
	プロミナスワンド	2300
	スタービーチ	2300
	スイーツビータ	2300
	インレイボウガン	2300
	珊瑚の扇	2300
	ハチノスハンマー	2300
	あきいろラッパ	2300
頭防具	騎士団の兜	1550
	ルミナスヘルム	1480

種類	名称	値段
頭防具	虹のバンダナ	1400
	シルクハット	1550
	ルミナスキャップ	1480
	ペイントベレー	1400
	サテンフード	1550
	ルミナスフード	1480
	黒頭巾	1400
	銅のカチューシャ	1550
	真珠の髪飾り	1480
	ラピスティアラ	1400
胴防具	ラピスアーマー	1930
	ルミナスメイル	1850

種類	名称	値段
胴防具	フルプレート	1750
	アブナイ服	1930
	ファーホム織の服	1850
	騎士団の服	1750
	サテンローブ	1930
	ルミナスローブ	1850
	聖人の衣	1750
	サテンコート	1930
	ルミナスコート	1850
	騎士団のマント	1750
アイテム	バイタルン	100
	バイタルンソーダ	400

種類	名称	値段
アイテム	メンタルン	200
	メンタルンソーダ	500
	ドライブエキス	500
	リバイブボトル	500
	ドクキエ草	100
	ウゴケ草	100
	ヌクヌク草	100
	トナエ草	100
	オチツキ草	100
	火薬玉	500
	クラッシュボム	700

王都カルナヴァ／城下町広場（第25章以降・第28章以降）

種類	名称	値段
武器	ルーンブレイド	3150
	蒼迅の槍	3150
	希望の弓	3150
	ヴォルカナワンド	3150
	シャインビーチ	3150
	てつじんビータ	3150
	エアギ・ター	3150
	人魚の扇	3150
	ローレルハンマー	3150
	ふゆいろラッパ	3150
	マグロの骨	3150
	デッドリボルバー	3150
	飛影	3150
	クイーンウィップ	3150
	ルミナススパーダ	4800
	覇王の槍	4800
	悠久の弓	4800
	ポイニクスワンド	4800
	グロリアスビーチ	4800
	みつぼしビータ	4800
	インスピレション	4800
	女帝の扇	4800
	ドベルグハンマー	4800
	そらいろラッパ	4800
	ソウルロッド	4800

種類	名称	値段
武器	ローズリボルバー	4800
	銀煌丸	4800
	パピヨンウィップ	4800
	ギガントパルド	4800
	デュミナスランス	4800
	せいれんのばぁ	4800
	しでんのほちょう	4800
頭防具	アーミットヘルム	2080
	オーガメット	1920
	シルバーヘルム	1810
	ラウンドハット	2080
	ねこみみぼうし	1920
	アーミーキャップ	1810
	フェザーフード	2080
	ねこみみフード	1920
	エクスフード	1810
	青色リボン	2080
	銀のカチューシャ	1920
	乙女の髪飾り	1810
	ウォークラウン	3200
	ゴールドヘルム	2900
	鱗のバンダナ	2700
	風のぼうし	3200
	ディストキャップ	2900
	七色のぼうし	2700

種類	名称	値段
頭防具	賢者の頭巾	3200
	ディストフード	2900
	マギサフード	2700
	サークレット	3200
	赤色リボン	2900
	精霊のティアラ	2700
胴防具	ピュールアーマー	2600
	コーラルプレート	2400
	フォレストリム	2500
	ダンシングスーツ	2600
	イスティアスーツ	2400
	ミスティアシルク	2500
	いやしのローブ	2600
	シャインローブ	2400
	賢者の衣	2500
	アーマーコート	2600
	ビロードマント	2400
	ブレイブコート	2500
	ウィンディメイル	4000
	ソル=ペイン	3600
	ダークアームド	3450
	古代の服	4000
	オーバームーン	3600
	スペシャルスーツ	3450
	メンタルローブ	4000

種類	名称	値段
胴防具	ディストローブ	3600
	マギサローブ	3450
	メンタルコート	4000
	ディストコート	3600
	マギサコート	3450
アイテム	バイタルン	100
	バイタルンソーダ	400
	バイタルンエキス	800
	メンタルン	200
	メンタルンソーダ	500
	メンタルンエキス	1000
	ドライブエキス	500
	ドライブソーダ	1000
	リバイブボトル	500
	ドクキエ草	100
	ウゴケ草	100
	ヌクヌク草	100
	トナエ草	100
	オチツキ草	100
	バンノウ薬	300
	火薬玉	500
	クラッシュボム	700
	フレアボム	1000

※青字のものは、第28章以降に販売される。

Main ■発生場所｜エルゾ地方/氷風の聖域

第16章 風と氷の輪舞曲①

出撃 3　編成 2
強制出撃 ロラン
出撃志願 ——

勝利条件 サティを倒せ　敗北条件 ロランの行動不能

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	風	サティ	21	867	43	5	5	飛行

おすすめユニット

ユニット名
リーナ、フィル
ふたりともAOが高く、行動順が早く回ってくるので、ロランのサポートに最適だ。

アイテム

No.	アイテム名
❶	カチコチ石

TARGET サティ
PROTECT Aロラン

BASIC ロランはサティから離れよう

味方の初期配置は、Aのロランだけがほかの味方と離れている。敵は❶のサティだけだが、AOが43と高い。そのうえマジックが105もあるので、アーツ「バッシュストーム」を使われると大ダメージを受けてしまう。ロランが戦闘不能になるとゲームオーバーになるので、ロランはサティから離れ、ほかの味方に攻撃を任せよう。

TARGET サティ

アタック	78	マジック	105	テクニック	89
ガード	42	レジスト	70	スピード	57
使用アーツ	ウィンドスライサ、バッシュストーム				
FD	天翼のセレネイド			系統	攻撃系
属性	風	照準	十字	範囲	単体
対象	敵	射程	2~3	高低制限	6
効果	止む事なき舞風で魔法ダメージを与える。				
使用章	第16章				

BASIC サティの行動パターンは?

サティは「バッシュストーム」以外にも風属性の魔法攻撃型アーツを使用してくる。さらに、DPがたまるとすぐにFD「天翼のセレネイド」を使うため、あらかじめ風属性のダメージを減らすラピス「旋風のお守り」を装備していると戦いやすい。

サティは、HPが25%以下になると逃げるように行動するが、ロランが距離を離そうとするとあとを追ってくる。この行動パターンを利用して味方のもとに誘い込み、一気に攻撃しよう。

TECHNIQUE 覚醒するロランとアルティ

ロランとアルティは、メインシナリオを進めることで覚醒し、すべてのステータスが大幅に上昇する。ロランが覚醒するのは、第16章終了後、アルティが覚醒するのは第15章終了後だ。ただし、アルティは第15章終了後から第17章の戦闘を終えるまでは仲間から離脱しているので、その力を発揮するのは第17章終了後から。なお、一度覚醒すると2周目以降は覚醒した状態でゲームをスタートできる。

◀覚醒後、ロランとアルティの姿は変化するが、使用できるアーツは同じだ。

Main ■発生場所｜エルゾ地方/氷風の聖域

第16章 風と氷の輪舞曲②

出撃 1　編成 0
強制出撃 ロラン
出撃志願 ——

勝利条件 黒ロランを倒せ　敗北条件 ロランの行動不能

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	黒ロラン	22	490	38	4	2	陸上

アイテム

No.	アイテム名
❶	ドライブオール

BASIC 最初は待機することが重要

❶の黒ロランに接近したりアーツを使うと、黒ロランに先に攻撃される。初期配置で待機し、近づいてきたところを迎え撃とう。あとは、アーツでダメージを与え続けていけばクリアできる。

TARGET 黒ロラン

アタック	75	マジック	82	テクニック	61
ガード	46	レジスト	63	スピード	42
使用アーツ	断裂斬				

Quest ■発生場所｜カルトゥーラ地方/カルクス街道

黒いサキュバス

出撃 6　編成 6
強制出撃 ——
報酬 ドレインピース

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ×

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	Fサキュバス	26	1242	45	4	5	飛行
❷	無	サキュバス	23	589	38	3	5	飛行
❸	無	サキュバス	22	546	38	3	5	飛行
❹	無	サキュバス	22	551	38	3	5	飛行
❺	無	ユニコーンデビル	23	799	38	4	5	飛行
❻	無	ユニコーンデビル	22	796	38	4	5	飛行
❼	無	ユニコーンデビル	21	744	38	4	5	飛行

WARNING

Fサキュバス		アタック	162	ガード	90
		マジック	20	レジスト	79
No.	❶	テクニック	84	スピード	48
使用アーツ	ブラッドヘイト				

アイテム

No.	アイテム名
❶	HPMP+15%
❷	バイタルンソーダ

おすすめユニット

ユニット名
ラッシュ、ポプリ
ガードが高いラッシュとスピードが高いポプリを味方の前に出し、敵の攻撃に対処しよう。

BASIC ガードとスピードを生かそう

出現する敵7体のうち、上からは❺~❼のユニコーンデビルが攻めてくる。3体ともテクニックが低いので、スピードが高いポプリであれば、敵の攻撃を避けやすい。右から攻めてくる❷~❹のサキュバスはアタックが低いので、ガードが高いラッシュをオトリにすれば、ほとんどダメージを受けない。ただし、右には❶のFサキュバスもいるため、ラッシュのHPはこまめに回復を。

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ○

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	バジリスク	20	364	38	4	3	陸上
❷	無	バジリスク	18	333	38	4	3	陸上
❸	無	ミノッピー	19	448	34	3	2	陸上
❹	無	ミノッピー	18	428	34	3	2	陸上
❺	無	デスビートル	19	1045	34	2	1	陸上
❻	無	デスビートル	17	953	34	2	1	陸上
⑦⑧	無	バジリスク	21	379	38	4	3	陸上

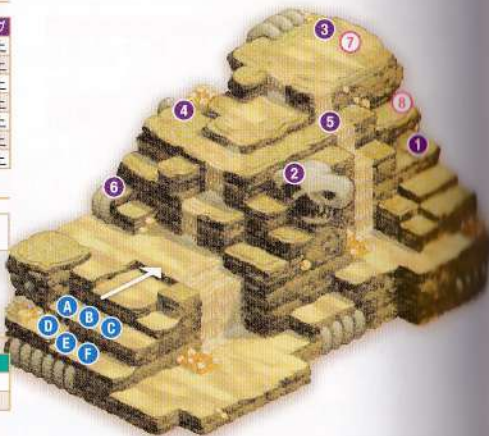
敵増援

敵が2体以下になると⑦⑧が出現。

おすすめユニット

ユニット名
ディア、サティ
ふたりのアーツなら、安全な位置から一方的に敵を攻撃することが可能だ。

アイテム

No.	アイテム名
❷	バイタルンソーダ
❻	バイタルンエキス

BASIC 山の下で待ち伏せして戦おう

敵は山頂近くに集まっているため、味方から近づくと高い場所から攻撃され、苦戦してしまう。まずは射程が短いロランやラッシュを山の手前の開けた場所に待機させておき、山を降りて向かってくる敵に備えよう。❻のデスビートルや❷のバジリスクが攻めてきたら、ロランたちをオトリにして、アーツの射程が長いディアやサティでダメージを与えていくのだ。

敵の数が2体以下になると⑦⑧のバジリスクが増援として現れるが、出現位置が遠いので、近づいてくるのを待つといい。

BASIC 山頂に向かって攻め込むには?

敵を待たずに、こちらから攻め込む場合は、第16章で仲間になるサティを出撃させよう。飛行タイプのユニットであるサティなら、高低差を気にせずに山頂へ向かえるはずだ。

ただし、サティはHPとガードが低く、攻撃を集中されると戦闘不能になりやすい。そのため、敵に近づく前に彼女のアーツ「フライト」でスピードを20アップさせ、敵からの攻撃を受けにくくしておこう。サティが敵を引きつけている間に、残りの味方は山を登りながら、射程の長いアーツで攻撃していけばいい。

TECHNIQUE 敵の攻撃を避けやすい「エンゲージ風」

ロランとサティの「エンゲージ風」で、強化されるステータスはスピード。効果中は、対象のスピードを20アップするアーツ「フライト」が使えるようになる。このアーツを、エンゲージの効果でスピードが上がっているロランに使うと、最大で70もスピードをアップできるのだ。スピードが上がればテクニックが低い敵の攻撃を避けやすくなるので、オトリにしたときに効果的だ。

◀ガード、レジストの高いロランのスピードが強化されれば理想的なオトリに。

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶❷	闇	ハウルデーモン	21	542	38	3	5	飛行
❸	闇	ハウルデーモン	20	520	38	3	5	飛行
❹	無	リザードマン	20	728	34	3	2	陸上
❺	無	リザードマン	19	697	34	3	2	陸上
❻❼	無	ハウルフラッグ	19	597	32	3	5	水陸
⑧	闇	ハウルデーモン	21	596	38	4	5	飛行
⑨	闇	ハウルデーモン	19	498	38	3	5	飛行
⑩	闇	ハウルデーモン	18	476	38	3	5	飛行
⑪	闇	ハウルデーモン	20	572	38	4	5	飛行
⑫⑬	闇	ハウルデーモン	19	498	38	3	5	飛行
⑭	闇	Fキングデーモン	24	943	44	4	5	飛行

敵増援

敵が2体以下になると⑧〜⑩が出現。敵が1体になると⑪〜⑬が出現。ロランの行動が5回終了後に、敵が4体以下だと⑭が出現。

WARNING

Fキングデーモン		アタック	156	ガード	15
		マジック	19	レジスト	91
No.	⑭	テクニック	73	スピード	95
得意アーツ	ブラッドヘイト				

おすすめユニット

ユニット名
ディア
敵のほとんどが闇属性なので、ディアが使う光属性のアーツなら大ダメージを与えられる。

アイテム

No.	アイテム名
❶	ブクブク石
❸	ピヨリ石
⑭	メテオボム

BASIC 中央で戦うのは危険

敵は全部で14体だが、その半分は増援として出現する。味方の初期配置付近は高低差が激しく、広くて戦いやすいステージ中央に向かうのに時間がかかってしまう。また、増援が現れると味方が囲まれてしまうので、左のほうへ味方を移動させておこう。❶のハウルデーモンのような闇属性の敵には、光属性の攻撃で大ダメージを与えられる。ディアがLV16で修得する光属性のアーツ「シャインバレット」なら倒しやすい。

BASIC 敵増援に備えてDPを温存

敵増援として現れる⑭のFキングデーモンは、このステージに出現する敵のなかでもっともLVが高い。さらにHPが943と多く、アタックが156もある強敵だ。出現したらすぐに倒さないと大ダメージを受ける危険が高い。複数の味方がFDで集中攻撃するのがもっとも有効なので、Fキングデーモンが出現するまでにほかの敵を攻撃し、できるだけDPをためておくこと。DPがたまっていなくてFDが使用できない場合は、ポプリのアーツ「ランドストライク」で攻撃しよう。このアーツは必中攻撃なので、確実にダメージを与えられる。ロランのアーツ「クロムスライド」は威力は高いが、当たりにくいので使い分けよう。

AFTER BREAK

リーナ P.213
塩と砂糖を間違えたクッキーの味は、素直に『まずい』。『調味料〜』で教えてあげよう。

キャパ P.215
「マジョ通」の取材をするキャパに『楽勝〜』『気持ち〜』と伝えると、なにやら興奮状態に。

サティ P.216
サティがラッパを吹くと突風が。『スカートの中を〜』『見せて』とお願いすると……。

Sub ■発生場所｜トフォクス地方/アスールの森

カニとの戦い

出撃	4	編成	2
強制出撃	フィル、ポプリ		
出撃志願	——		

勝利条件 カニを8体倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶〜❺	水	カニ	16	303	48	2	2	水陸
❻〜❾	水	カニ	15	287	48	2	2	水陸

Aフィル
Bポプリ
TARGET カニ ❶❸❻
TARGET カニ ❷❹❺❼❽❾

※9体中、8体倒せばクリア。

BASIC 「せせらぎの衣」を装備しよう

このステージには、カニ以外の敵は出現しないが、強制出撃のフィルとポプリ以外は、ロランとアルティしか出撃できない。ステージ中央に川が流れていることも考えると、水の上を歩けるようになるラピス「せせらぎの衣」を4人全員に装備させておきたい。敵のLVは15〜16と低いが、クリアするためには9体いるカニのうち、8体を倒さなければならない。さらに、カニはAOが48と高いので、近づいたときに2回連続で攻撃されないように、行動順をしっかりと確認しておこう。

攻撃するときは、水属性のカニに大きなダメージを与えられる、火属性のアルティのアーツ「フレイムピラー」がおすすめだ。

TARGET		カニ			
アタック	63	マジック	14	テクニック	57
ガード	42	レジスト	46	スピード	40
使用アーツ	——				

◀AOは高いものの、カニのMOVEは2。そのため、少し離れていれば次の行動で攻撃されずにすむ。

ランドスティング

▶複数の敵に大ダメージを与えられるポプリのアーツ「ランドスティング」もフルに活用しよう。

TECHNIQUE 必中攻撃のアーツについて

アーツのなかには、使えば必ず命中する、必中攻撃がある。物理攻撃型アーツの必中攻撃はロランの「疾風斬り」やラッシュの「スティンガー」など一部のみ。魔法攻撃型の場合はアルティの「ファイアバレット」など、すべてのアーツが必中攻撃となる。自分のテクニックが低く、敵のスピードが高いときは、命中率は下がるが必中攻撃のアーツを活用すれば、敵に確実にダメージを与えられる。

◀表示される命中率が60%前後なら、必中攻撃に切り替えたほうが安全。

Sub ■発生場所｜カルサード地方/イスティア

キャパとの戦い

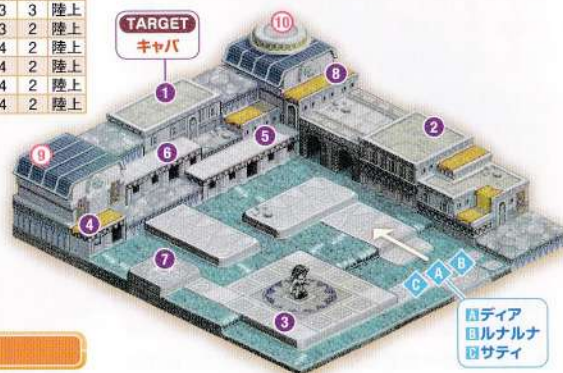
出撃	3	編成	0
強制出撃	ディア、ルナルナ、サティ		
出撃志願	——		

勝利条件 キャパを倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
[illegible]	無	キャパ	25	726	38	3	3	陸上
[illegible]	無	盗賊	25	865	36	3	3	陸上
[illegible]	無	盗賊	24	834	36	3	3	陸上
[illegible]	無	モンク	30	1119	34	3	2	陸上
[illegible]	無	弩弓兵	22	394	34	4	2	陸上
[illegible]	無	弩弓兵	21	379	34	4	2	陸上
[illegible]	無	弩弓兵	20	364	34	4	2	陸上
[illegible]	無	弩弓兵	21	379	34	4	2	陸上

敵増援

敵が6体以下になると⑨⑩が出現。

BASIC MPの残りに注意

味方はディア、ルナルナ、サティの3人。いずれもアタックが低いので、攻撃はアーツがメインとなる。そのため、MPを回復する「メンタルン」などのアイテムは必須だ。ただし、初期配置の敵が9体と数多いため、すべてを倒すのは難しい。勝利条件となる❶のキャパ以外は、敵増援の出現を止めるためにもできる限り倒さないように。

TARGET		キャパ			
アタック	97	マジック	70	テクニック	64
ガード	65	レジスト	96	スピード	46
使用アーツ	口封じ撃ち、錯乱撃ち				

◀敵を倒さず、安全にDPをためたい場合は、味方の初期配置に近づいてくる盗賊を利用しよう。

▶水路の上にいても❶のキャパの攻撃範囲に入ってしまうので、不用意に近づかないほうがいい。

DATA 複数のステータスを強化するラピス

ラピスには、複数のステータスを上昇させるものがある。名前に「決意」とついているラピスは、アタック、ガード、テクニック、スピードの4つのステータスが強化されるため、物理攻撃型のアーツを使用する味方と相性がいい。また、名前に「心」とついているラピスはマジック、レジストが強化されるため、魔法攻撃型のアーツを使う味方に装備させると効果的だ。

●「決意」のラピスリスト

名称	効果	おもな入手法
戦士の決意	アタック、ガード、テクニック、スピードが5アップする。	ボーナスラピス
聖戦士の決意	アタック、ガード、テクニック、スピードが10アップする。	ボーナスラピス
勇士の決意	アタック、ガード、テクニック、スピードが20アップする。	ボーナスラピス
闘鬼の決意	アタック、ガード、テクニック、スピードが40アップする。	温泉バトルクリア

●「心」のラピスリスト

名称	効果	おもな入手法
魔女の心	マジック、レジストが5アップする。	ボーナスラピス
占い師の心	マジック、レジストが10アップする。	ボーナスラピス
魔術師の心	マジック、レジストが20アップする。	ボーナスラピス
殿堂魔女の心	マジック、レジストが40アップする。	温泉バトルクリア

Quest ■発生場所｜王都カルナヴァ／城門前

城門警備

出撃	6	編成	6
強制出撃	——		
報酬	ラピス：ATK+10		

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ○

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	山賊	27	507	38	3	3	陸上
❷	無	山賊	26	490	38	3	3	陸上
❸	無	山賊	25	473	38	3	3	陸上
❹❺	無	魔術師	26	327	36	2	2	陸上
❻	無	弩弓兵	26	457	34	4	2	陸上
❼	無	弩弓兵	25	441	34	4	2	陸上

おすすめユニット

ユニット名
リーナ、アルティ
リーナやアルティで離れた位置から先手をうって攻撃し、ダメージを与えていこう。

アイテム

No.	アイテム名
❸	バイタルン

BASIC 2体の弩弓兵に注意

7体の敵が一直線に近づいてくるので、まず味方の近くにいる❸の山賊から先に倒そう。そのまま敵に向かって橋を渡ると、❻❼の弩弓兵が左右から攻撃してくる。途中で味方を二手に分け、❺の魔術師と❻の弩弓兵、❹の魔術師と❼の弩弓兵をそれぞれ倒そう。そして、最後に❶の山賊を倒せばクリアだ。

◀❹❺の魔術師のアーツ「アクアハンマー」を火属性のアルティが受けるとダメージが大きい。

BASIC 「毒塗りの刃」の対策を

EXPを稼ぐために少人数で戦う場合は、こちらから攻めずに❷❸の山賊が近づいてくるのを待とう。山賊のアーツ「毒塗りの刃」では、毒状態になる可能性があるので、あらかじめ「猛毒のお守り」のラピスを装備しておくといい。

◀ラピスを装備せずに毒状態になったら、リーナのアーツ「薬草の知識」で回復させよう。

SYSTEM 状態異常の優先順位

状態異常には、毒、沈黙、氷結、麻痺、混乱の5種類があり、これらは「毒、沈黙」と「氷結、麻痺、混乱」の2つのカテゴリに分かれている。カテゴリごとに1種類ずつ、最大2種類まで同時に状態異常が発生するのだ。また、「沈黙→毒」「混乱→麻痺→氷結」というように、矢印方向へ優先順位が決まっている。すでに麻痺状態になっている相手を混乱状態にはできないが、氷結状態にすることは可能だ。

●状態異常リスト

種類	効果	最大持続回数
毒	行動順が回ってくるたびに最大HPの10%分のダメージ。	6回目
沈黙	アーツ、FD、エンゲージが使用できない。	4回目
氷結	一切の行動が取れず、一撃で戦闘不能になる。	2回目
麻痺	一切の行動が取れない。	2回目
混乱	一番近くにいるユニットに対して無差別に攻撃する。	4回目

※最大持続回数とは、もっとも長く効果が続いた場合の回数を示している。

Quest ■発生場所｜王都カルナヴァ／王府訓練所

実践演習3

出撃	6	編成	6
強制出撃	——		
報酬	アーマーコート		

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ○

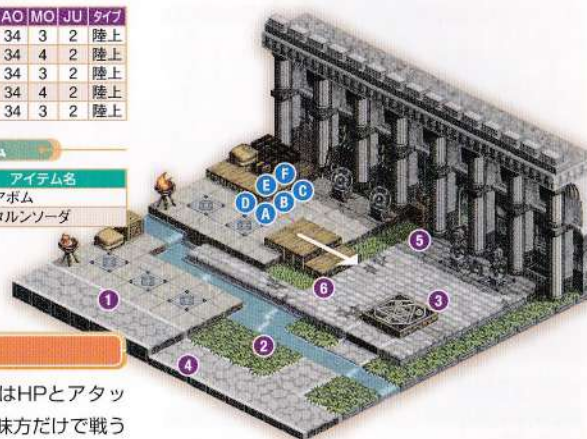
敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	モンク	25	946	34	3	2	陸上
❷	無	弩弓兵	24	426	34	4	2	陸上
❸	無	モンク	24	913	34	3	2	陸上
❹	無	弩弓兵	23	410	34	4	2	陸上
❺❻	無	モンク	23	879	34	3	2	陸上

おすすめユニット

ユニット名
ラッシュ、ディア
ラッシュのガードを、ディアのアーツ「プロテクション」で強化すると戦いやすい。

アイテム

No.	アイテム名
❸	フレアボム
❻	メンタルンソーダ

BASIC ガードを重視しよう

出現する6体の敵のうち、4体はHPとアタックが高いモンクだ。ガードが低い味方だけで戦うとかなり危険なので、ロランやラッシュは必ず出撃させ、モンクの攻撃を引きつけよう。ディアを出撃させていればアーツ「プロテクション」でガードを強化できるため、より安全に戦える。ロランやラッシュに近づいてきたモンクを1体ずつ集中攻撃で倒していけば、クリアするのは簡単だ。

◀モンクの基本攻撃はクリティカル攻撃が発生しやすいので、ガードの低い味方は距離を離すこと。

BASIC 麻痺状態の間に倒していく

HPやアタックが高い❶❺❻のモンクに苦戦する場合は、麻痺状態にすることが可能なラピス「痺れ薬の結晶」を装備して戦うといい。麻痺状態にすれば、行動回数が2回経過するまで行動不能になるので、その間に集中攻撃で倒してしまえる。1個だけだと、麻痺状態になる確率はそれほど高くないが、2〜3個装備すれば、高い確率で麻痺状態にできるだろう。「痺れ薬の結晶」の効果は複数の敵に有効なので、基本攻撃や物理攻撃型のアーツで多人数にダメージを与えられるロランやラッシュに装備させるといい。

TECHNIQUE 強敵、Fビーストの特徴とは？

Fビーストとは、特定のステージのみに出現する、名前の前に「F」がつくユニットのことだ。これらは、そのステージに出現するほかの敵と比べて圧倒的に強く、LVをはじめ、各ステータスが高い。その分、倒してステージをクリアすると貴重なアイテムを入手できることも多いので、積極的に狙おう。さらに、Fビーストを攻撃すれば、ほかの敵よりもEXPを多く稼げることも覚えておこう。

◀Fビーストが敵増援で出現する場合、出現条件がとても難しいときがある。

勝利条件 アースターに隣接せよ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ×

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶❷	無	Fスペクター	30	1715	45	5	2	陸上
❸❹	無	サキュバス	25	504	38	3	5	飛行
❺	無	サキュバス	24	487	38	3	5	飛行
❻	無	ナイトスペクター	25	757	34	3	2	陸上
❼	無	ナイトスペクター	24	730	34	3	2	陸上
❽	水	エレメント	26	523	32	2	2	陸上
❾	水	エレメント	25	504	32	2	2	陸上

WARNING

Fスペクター		アタック	180	ガード	96
		マジック	23	レジスト	122
No.	❶❷	テクニック	58	スピード	54
使用アーツ	ソードバッシュ				

おすすめユニット

ユニット名
リーナ、サティ
リーナとサティはAOとMOVEが高く、目標地点まで移動させやすい。

アイテム

No.	アイテム名
❶	DP+10
❷	バイタルンエキス

BASIC アースターへの接近を最優先

敵は9体と数が多いうえに、❶❷のFスペクターはHPが多く倒しにくい。無理に倒そうとしないで、ⓐのアースターの隣に味方を移動させることを最優先にしよう。まずは、初期配置周辺の広い場所で戦うこと。❻❼のナイトスペクターや❸～❺のサキュバス、❽❾のエレメントを倒していき、Fスペクターがこちらに近づいてきたら、AOの高いリーナやサティをアースターへと向かわせよう。ほかの仲間がオトリになっている間に崖を右から登っていき、上にいるアースターの隣に移動させればクリアできる。

◀JUMPを1アップさせる「ジャンプシューズ」をサティに2個装備させると、左からも登れる。

EXTRA Fスペクター2体を倒すには？

アイテムを手に入れるために強敵の❶❷のFスペクターを倒したいなら、ポプリを中心にして戦おう。まずはFスペクターが動き出す前に、❸❹のサキュバスを倒しておくこと。放っておくとサキュバスがアーツ「キュアー」でFスペクターのHPを回復させてしまうのだ。

Fスペクターが近づいてきたら、ロランやラッシュをオトリにしながら、威力が高いポプリのアーツ「バーストスタンプ」でダメージを与えていく。ロランの「クロムスライド」やラッシュの「ブラッドエッジ」などのアーツでも攻撃していこう。攻撃は、どちらか1体に集中させて、すばやく数を減らすこと。1体目のFスペクターでDPをため、2体目のFスペクターはFDで倒すようにしよう。

◀Fスペクターは、ガードよりもレジストが高いので、物理攻撃型アーツのほうが効果が高い。

勝利条件 ファティマ、ジョジィを倒せ　敗北条件 味方の全滅　会話 P.98

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	闇	ジョジィ	23	879	42	4	5	飛行
❷	闇	ファティマ	24	974	42	4	2	陸上
❸	無	サキュバス	22	394	38	3	5	飛行
❹	無	ファントム	22	846	38	4	2	陸上
❺❻	無	ララバイゴーレム	22	817	34	2	2	陸上
❼	無	ナイトスペクター	23	879	34	3	2	陸上
❽	木	エレメント	22	451	32	2	2	陸上
❾	木	エレメント	21	433	32	2	2	陸上
⑩	無	ユニコーンデビル	22	676	38	4	5	飛行
⑪	無	デビル	22	507	36	4	5	飛行

敵増援

敵が7体以下になると⑩⑪が出現。

おすすめユニット

ユニット名
ポプリ
集中攻撃で威力も高いアーツ「バーストスタンプ」で敵に大ダメージを与えられる。

アイテム

No.	アイテム名
❷	ビリリ石

BASIC DPをうまく使い分けよう

左右のどちらからでも進めるが、❺❻のララバイゴーレムが待ち受けている細い道から攻めたほうが敵の配置が少ないため、❶のジョジィや❷のファティマのもとに早くたどり着ける。ララバイゴーレムは、アタックが高く、範囲攻撃ができるロランやポプリを中心に攻撃しよう。

ララバイゴーレムを倒すと、敵増援として⑩のユニコーンデビルと⑪のデビルが出現する。2体とも味方の初期配置と近く、そのままだと前後からはさみ撃ちにあう危険が高い。ロランたちの後ろに、何人か味方を残しておき、すぐに攻撃できるようにしておこう。

ジョジィやファティマを攻撃するときは、ためたDPを一気に使わず、小出しに使おう。DPを200消費してLV2のFDを1回使うよりは、100ずつ消費して2回使用したほうが、トータルのダメージ量を大きくできるのだ。

TARGET ジョジィ

アタック	95	マジック	122	テクニック	88
ガード	74	レジスト	96	スピード	70
使用アーツ	グラビティアイス、ダウナーレイン				

TARGET ファティマ

アタック	103	マジック	141	テクニック	122
ガード	77	レジスト	99	スピード	56
使用アーツ	ダークピアース、グラビティアイス				

AFTER BREAK

ルナルナ P.215

喉がかわいたと、世界各地の名水を取り出すルナルナ。『おいしいお水～』と口にすると、「利き水に～」とのお誘いが。迷わず『挑戦する』を選ぼう。

ポプリ P.215

エンゲージの本契約をしたことに動揺するポプリ。『意識する必要～』と声をかけ、契約の大事さを問われたら、『よくわからない』と答えておこう。

Quest ■発生場所｜カルサード地方/ヘミール幽水遺跡

遺跡を守れ！

出撃	6	編成	6
強制出撃	——		
報酬	3000R		

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ○

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	火	ケルベロス	26	981	35	3	2	陸上
❷	火	ケルベロス	25	946	35	3	2	陸上
❸	火	ケルベロス	24	913	35	3	2	陸上
❹	無	ハウルフラッグ	26	457	32	3	5	水陸
❺	無	ハウルフラッグ	25	441	32	3	5	水陸
❻	無	ハウルフラッグ	24	426	32	3	5	水陸
⑦〜⑪	水	カニ	33	573	48	2	2	水陸

敵増援

敵が4体以下になると⑦〜⑪が出現。

おすすめユニット

ユニット名
ルナルナ
水陸タイプのルナルナであれば移動に困ることがなく、味方の回復を行いやすい。

アイテム

No.	アイテム名
❶	バイタルンエキス

BASIC 初期配置に現れる増援に注意

ステージ全体に敵が分散しているため、すべての敵を倒すのに時間がかかる。また、敵増援が味方の初期配置の近くに出現することにも注意。

もっとも近い❶のケルベロスを倒したあと、❸のケルベロスと❹のハウルフラッグを撃破すれば、敵増援が現れる。増援で出現するカニ5体は、いずれもLVが33と高いので、ふたり以上の味方で1体の敵に攻撃を集中させよう。⑩のカニと⑪のカニを倒したら、次に向かってくる⑦〜⑨のカニにはFDとアーツを使ってダメージを与えればいい。カニを倒せば大量のEXPが稼げる。

EXTRA 敵増援を出現させないために

敵を4体以下にせずまとめて倒せば、増援を出現させることなくクリアできる。2周目以降は、敵が集まった瞬間を狙ってアルティのアーツ「イグニスブレイズ」を使ってみよう。

◀ファティマの闇属性のアーツ「プリーズダスト」を使っても、同じように敵を一掃できる。

TECHNIQUE オトリを使った戦術

アタックの高い敵とは、味方をオトリにすることで楽に戦える。ガードやスピードの高い味方をさらに強化し、敵の攻撃を集中させれば、ほかの味方へのダメージを減らせて有利に戦える。ダメージを受けるユニットを減らすことで、HPを回復させるために必要な行動回数が少なくてすむのだ。

ガードを強化する場合は、ラッシュやガストンにラピス「DEF+15」をいくつか装備させ、さらにディアのアーツ「プロテクション」を使おう。よほど敵のアタックが高くない限り、基本攻撃でほとんどダメージを受けないはずだ。スピードを強化する場合は、ポプリ、サティ、アヤノの3人に「SPD+15」を装備させ「ライズ」や「フライト」「蒼穹呼法」といったアーツでスピードを強化するといい。

ちなみに、名前に「決意」がつくラピス（→P.107）はガードとスピードを同時に強化できて便利だ。

Quest ■発生場所｜王都カルナヴァ/城門前

実践演習4

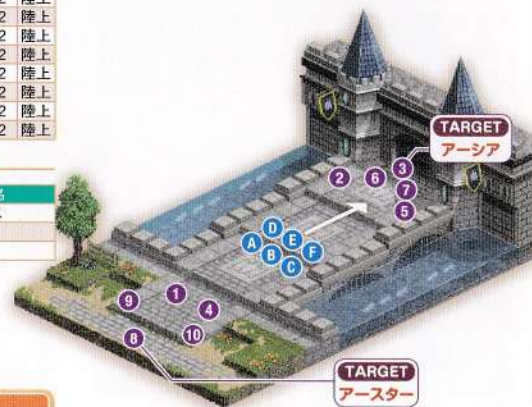
出撃	6	編成	6
強制出撃	——		
報酬	賢者の衣		

勝利条件 アースターもしくはアーシアを倒せ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ○

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
[illegible]	[illegible]	精鋭騎士団員	26	654	36	3	2	陸上
[illegible]	[illegible]	ハイプリースト	29	900	36	3	2	陸上
[illegible]	[illegible]	精鋭騎士団員	25	631	36	3	2	陸上
[illegible]	[illegible]	魔術師	26	327	36	2	2	陸上
[illegible]	[illegible]	魔術師	25	315	36	2	2	陸上
[illegible]	[illegible]	王宮騎士	29	1200	35	3	2	陸上
[illegible]	[illegible]	弩弓兵	26	457	34	4	2	陸上
[illegible]	[illegible]	弩弓兵	25	441	34	4	2	陸上

ユニット名
ポプリ、サティ
敵のAOが低いので、AOが高いユニットなら敵より行動回数が多くなる。

アイテム

No.	アイテム名
❶	バイタルンエキス
❸	MP+30%
❽	HP+30%

BASIC 戦力を分散せずに戦え

このステージは❸のハイプリーストのアーシアか、❽の王宮騎士のアースターのどちらかを倒せばクリアできるので、戦力の分散はやめよう。2体のうち、アーシアはアースターよりもHPが低く、ダメージも与えやすい。短時間でクリアしたいならこちらを狙おう。まずは味方をステージ右上の城門に向かって移動させ、アーシアの周囲にいる敵を倒す。DPがたまったら、アーシアを取り囲み、FDなどの集中攻撃で倒せばいい。

TARGET アーシア

アタック	95	マジック	99	テクニック	71
ガード	110	レジスト	110	スピード	52
使用アーツ	キュアー、守りの加護				

TARGET アースター

アタック	150	マジック	22	テクニック	71
ガード	150	レジスト	70	スピード	46
使用アーツ	スラスター				

◀アーシアはアーツ「守りの加護」でレジストを強化するので、魔法攻撃型のアーツは控えよう。

EXTRA 同時に倒してラピス2個を入手

❸のアーシアを倒すと「MP+30%」、❽のアースターを倒すと「HP+30%」のラピスが手に入る。ただし、このステージではどちらかを倒すと勝利条件を満たしてしまうので、2個とも入手したいときは2体同時に倒す必要がある。この方法を試すならアルティのLVを23に上げ、アーツ「イグニスブレイズ」を使えるようにしたい。

戦闘がはじまったら、アースターに向かって味方を進めていき、周囲の敵を倒す。次にステージの上側から中央へ近づいてきた敵を倒せば、アーシアをおびき出せる。アーシアとアースターの2体だけになったら両方のHPが300前後になるまで攻撃し「イグニスブレイズ」を使って一掃しよう。

◀アースターのHPをアーシアがアーツ「キュアー」で回復するので、倒すタイミングに注意。

勝利条件 ブロディを倒せ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ×

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	Fバジリスク	29	1145	46	6	3	陸上
❷	無	Fグリフォン	29	985	44	4	3	陸上
❸	火	Fケルベロス	31	1463	40	5	2	陸上
❹❺	無	グリフォン	28	629	38	4	3	陸上
❻❼	無	バジリスク	28	559	38	4	3	陸上
❽❾	火	ケルベロス	28	1048	35	3	2	陸上

WARNING

Fバジリスク		アタック	149	ガード	99
		マジック	22	レジスト	142
No.	❶	テクニック	88	スピード	46
使用アーツ	——				

Fグリフォン		アタック	196	ガード	90
		マジック	5	レジスト	96
No.	❷	テクニック	113	スピード	89
使用アーツ	かまいたち				

おすすめユニット

ユニット名
ラッシュ、ディア
ガードが高いラッシュをディアのアーツ「プロテクション」でサポートしよう。

アイテム

No.	アイテム名
❷	ウィングシューズ
❸	インパクトプラス

BASIC ブロディはFDで一気に攻撃

このステージには、Fビースト（→P.109）が3体出現する。クリアするために倒す必要があるのは❸のFケルベロス、ブロディのみ。だが、ブロディに近づくまでには多数の敵が立ちはだかっているため、味方に近い敵から順に倒そう。戦闘がはじまったら、ディアのアーツ「プロテクション」でガードを強化したロランやラッシュを❹❺のグリフォンに向かって移動させ、戦いながらDPをためていく。近くにいる❷のFグリフォンはHPが高いので、アーツを使って倒すといい。そのあとは❽のケルベロスなどを倒しながらさらにDPをため、最後はFDで一気にブロディを倒そう。ブロディは、行動順が回るたびにHPが回復するので、攻撃の手をゆるめないことが重要だ。

TARGET ブロディ

アタック	175	マジック	5	テクニック	60
ガード	91	レジスト	132	スピード	56
使用アーツ	ファイアブレス				

EXTRA 3体のFビーストを倒すには？

EXPを多く入手できるFビーストをすべて倒すときは、味方の初期配置付近から離れずに戦おう。ステージ中央に移動しすぎると❸のブロディに近づかれて不利になりやすいのだ。このステージでは敵に接近されやすく、敵味方が入り乱れて戦うので、敵が使うアーツだけではなく、味方のアーツを使うときにも注意しよう。

まずは、❹❺のグリフォン、❻❼のバジリスクを攻撃してDPをためていく。❶のFバジリスクと❷のFグリフォンが接近してきたら❶のFバジリスク、❷のFグリフォンの順にFDとアーツを使って倒す。そのあとは❽❾のケルベロスで再びDPをためて、近づいてきたブロディを攻撃しよう。ブロディは火属性なので、ルナルナのFD「[illegible]ラスプラッシュ」が効果的だ。

◀ケルベロスのアーツ「ファイアブレス」は範囲が広く、多くの味方がダメージを受けるので注意。

Main ■発生場所 シルビーク海/死者の門

第19章 死者の門①

出撃 6　編成 5
強制出撃 ロラン
出撃志願 ——

勝利条件 バルバを倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
[illegible]	銀	バルバ	27	1800	45	5	5	陸上
[illegible]	闇	ハウルデーモン	27	743	40	4	5	飛行
[illegible]	闇	ハウルデーモン	26	719	40	4	5	飛行
[illegible]	闇	ハウルデーモン	25	631	38	3	5	飛行
[illegible]	闇	ハウルデーモン	24	609	38	3	5	飛行

おすすめユニット

ユニット名
ディア
バルバ以外の敵は闇属性。ディアの光属性のアーツだと敵に与えるダメージが大きい。

アイテム

No.	アイテム名
❶	炸裂爆弾改
❷	ピヨリ石

BASIC 光属性のアーツで倒していく

連戦の1戦目となるステージ。ここに出現する敵の数は7体で、❶のバルバ以外はすべてハウルデーモンだ。まず、味方の初期配置に一番近い❼のハウルデーモンを攻撃するため、味方を左上へ向かって移動させよう。ディアに行動順が回ってきたらガードを40アップするアーツ「プロテクション」をロラン、またはオトリにする味方に使っておくといい。

敵がステージの中央に集まり始めたら、ディアの魔法攻撃型のアーツ「シャインバレット」でダメージを与えていこう。バルバはAOが45、MOVEが5と高く、動きはじめるとすぐに味方の近くまでやってくる。バルバの属性は銀属性のため、火・光といった属性では大きなダメージが与えにくい。無属性の物理攻撃型のアーツで戦うと効率よく倒せる。ただし、バルバもFDを使うので注意。

TARGET バルバ

アタック	180	マジック	128	テクニック	124
ガード	144	レジスト	198	スピード	62
使用アーツ	ダークブレス、ブラッドヘイト				
FD	アルタナブレイク			系統	攻撃系
属性	闇	照準	十字	範囲	単体
対象	敵	射程	1	高低制限	6
効果	豪烈精緻な一撃で物理ダメージを与える。				
使用章	第19章①、第26章				

EXTRA 2周目以降はアヤノを出撃

2周目以降は、銀属性のバルバに対抗するため、同じ銀属性のアヤノを出撃させたい。銀属性はほかの属性とは異なり、無属性を除くすべての属性に対して、攻撃した場合でもされた場合でもダメージが減る。しかし、同じ銀属性のアヤノでバルバに攻撃すると、ダメージを減らされずにすむのだ。ちなみに、アヤノの物理攻撃型アーツは基本的にすべて無属性だが、装備する刀に属性があるため、銀属性の攻撃となる。

バルバ以外の敵はすべて闇属性なので、与えられるダメージは下がるが、その分受けるダメージも減る。攻撃はほかの味方に任せ、アヤノはアーツ「銀の結界」で魔法攻撃型アーツを無効化したり、オトリとして敵の注意を引きつけよう。

◀アヤノのアーツ「瞬く白刃」は、必ずクリティカル攻撃が発生するため、属性の影響が小さい。

Main ■発生場所｜シルビーク海/死者の門

第19章 死者の門②

出撃	6	編成	5
強制出撃	ロラン		
出撃志願	ラッシュ、アルティ、ディア		

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	水	カニ	23	410	48	2	2	水陸
❷～❺	水	カニ	22	394	48	2	2	水陸
❻❼	無	ゴブリン	24	669	44	3	2	陸上
❽	無	ゴブリン	23	644	44	3	2	陸上
❾	無	ハウルフラッグ	25	757	32	3	5	水陸
❿	無	ハウルフラッグ	23	703	32	3	5	水陸
⑪	水	カニ	24	426	48	2	2	水陸
⑫	水	カニ	23	410	48	2	2	水陸
⑬	水	カニ	22	394	48	2	2	水陸
⑭	無	Fデスビートル	25	1577	58	6	2	陸上

敵増援

敵が5体以下になると⑪～⑬が出現。ロランの行動が2回終了後に、敵が8体以下だと⑭が出現。

WARNING

Fデスビートル		アタック	159	ガード	3
		マジック	10	レジスト	4
No.	⑭	テクニック	50	スピード	34
使用アーツ	マスプレッシャー				

おすすめユニット

ユニット名
リーナ、ポプリ
出現する敵の大半はAOが高いため、味方もAOが高いふたりを出撃させて対応しよう。

アイテム

No.	アイテム名
❸	メンタルンエキス
⑭	ドライブオール

BASIC 1戦目からユニットをチェンジ

2戦目の敵の数は増援も含めて14体と多く、1戦目に出撃した味方がHPやMPを消耗していたら、ほかのユニットと入れ替えて戦うこと。このステージに数多く出現するカニは水属性のため、火属性のアルティをなるべく出撃させたい。また、増援として出現する⑭のFデスビートル以外はMOVEが低いため、射程の長いリーナが遠くからHPを減らし、ポプリのアーツ「バーストスタンプ」といった威力の高い攻撃でとどめを刺すといい。

EXTRA Fデスビートルを倒そう

敵増援として出現する⑭のFデスビートルは、HPが1577、アタックが159と高く、別の敵と戦っているときに背後から攻撃されるとやっかいだ。Fデスビートルが出現したら、味方を初期配置の場所までいったん戻そう。ただし、Fデスビートルはガードもレジストも低いので、味方全員で集中攻撃すれば、すぐに倒せる。

◀味方の初期配置のすぐ近くにFデスビートルは出現するので、現れたらすぐに倒そう。

AFTER BREAK

ラッシュ P.212
兄ラッシュには本音を隠さず、素直に「助けてほしい」と口にして、助言を聞くといい。

アルティ P.213
バルバの出現におびえるアルティ。「殿堂魔女に怖いものは無い」と勇気づけてあげよう。

ディア P.214
自分は正しいのか迷うディアを「考えたって～」「みんな～」と励ましてあげよう。

Quest ■発生場所｜カルトゥーラ地方/カルクス街道

黄土色の悪魔

出撃	3	編成	3
強制出撃	——		
報酬	ドライブオール		

勝利条件 敵を3体以下にせよ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ○

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	リザードマン	23	586	34	3	2	陸上
❷～❹	無	リザードマン	22	564	34	3	2	陸上
❺❻	無	ハウルスネーク	23	527	32	2	2	陸上
⑦	無	ハウルフラッグ	24	540	32	3	5	水陸
⑧	無	ハウルフラッグ	23	500	32	3	5	水陸
⑨	無	ハウルフラッグ	23	520	32	3	5	水陸

敵増援

敵が4体以下になると⑦～⑨が出現。

おすすめユニット

ユニット名
アルティ
アルティのアーツ「イグニスブレイズ」は効果範囲が広く敵を一掃しやすい。

アイテム

No.	アイテム名
❶	バイタルンソーダ
❷	メンタルン

BASIC 味方3人で勝つには?

このステージでは、味方が3人しか出撃できない。そのため、敵を攻撃するときは、3人で攻撃を集中させて1体ずつ確実に倒していくこと。勝利条件は敵を3体以下にすることなので、クリア自体は難しくないはず。戦闘がはじまったら、味方3人を❶のリザードマンに向かって移動させていこう。❶❷のリザードマン、❻のハウルスネークを倒し、残りの敵が4体以下になると、増援が3体出現する。増援が出現したら、味方に近い場所に出現する⑦⑨のハウルフラッグを撃破。そのあと、味方全員で右上に向かって進み、敵を1体倒せばクリアだ。

EXTRA 増援を出さずにクリア

2周目以降、すばやくクリアしたいなら敵増援を出現させずに勝利条件を満たしてみよう。敵を1体ずつ倒していると増援が現れてしまうので、それを防ぐには敵を5体同時に倒してクリアする必要がある。敵から攻撃されても相手をせず、ステージ中央に移動することを優先しよう。中央に敵が集まってきたら少しずつダメージを与えていき、敵のHPが少なくなったら効果範囲の広いアーツを使って5体同時に倒そう。

DATA 第23章までに手に入れておきたいラピス

第16章～第23章までのボーナスラピスは、基本攻撃や物理攻撃型のアーツで敵をさまざまな状態異常にするものが多い。ただし、1個だけラピスを装備しても状態異常になる確率は低く、効果は薄い。なるべく、同じ状態異常の効果を持つラピスを何個も装備し、確率を高めたい。また、サティのような基本攻撃の効果範囲が広い味方に装備させると、敵を同時に状態異常にできるのでおすすめだ。

◀状態異常にするラピスを数種類装備しても、効果は同時には発揮されない。

Quest ■発生場所｜カルサード地方/オンザーク草原

窮地

出撃	3	編成	3
強制出撃	——		
報酬	メンタルンオール×5		

勝利条件 敵を2体以下にせよ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ○

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	バジリスク	32	1123	38	4	3	陸上
❷	無	バジリスク	31	1065	38	4	3	陸上
❸	無	ミノタウロス	32	1453	34	3	2	陸上
❹	無	ミノタウロス	31	1376	34	3	2	陸上

おすすめユニット

ユニット名
リーナ、ポプリ
敵のHPが高いので、アーツの威力が高いリーナとポプリでダメージを与えていこう。

アイテム

No.	アイテム名
❶	SPD+20
❹	SPD+20

BASIC 狙いはバジリスクに絞ろう

出現する敵は4体と少ないが、LVが31〜32と高い。さらに、味方3人までしか出撃できないという厳しい条件がそろっている。1周目でチャレンジする場合は、苦しい戦いになるだろう。すべての敵を倒す必要はないが、それでも2体は倒さなければならない。出現する敵のなかでHPが低い❶❷のバジリスクを狙って、威力の高いアーツで集中攻撃し、早めに倒していこう。

◀味方ひとりをオトリにし、近づいてきた敵をアーツやFDで集中攻撃して倒すのが確実だ。

EXTRA 倒す敵を選ぼう

2周目以降であれば、味方のLVが高くなっているため、3人でも十分戦える。❶のバジリスク、❹のミノタウロスを倒せば、それぞれから「SPD+20」のラピスが入手できる。倒すのはこの2体にしよう。まず❹のミノタウロスより、HPが少ない❶のバジリスクを味方3人のアーツで攻撃する。❶のバジリスクを攻撃している間にたまったDPを、❹のミノタウロスを倒すためのFDに使えばいい。ただし、FDだけでは倒しきれない可能性もあるので、その場合は基本攻撃やアーツで攻撃してとどめを刺すこと。

TECHNIQUE 確実にクリティカル攻撃にするには？

基本攻撃や物理攻撃型のアーツを使うと、まれにクリティカル攻撃が発生する（→P.78）。与えるダメージがアップするので狙っていきたいが、アヤノのアーツ「瞬く白刃」以外は、一定確率でしか発生せず、運しだいになってくる。

ところが、ラピス「心眼」を装備すると、クリティカル攻撃の発生確率が50%アップする。さらに2個装備することで発生確率が100%となり、基本攻撃、物理攻撃型アーツが必ずクリティカル攻撃となるのだ。ただし、このラピスは入手方法が難しく、クエスト「3匹の蛇」（→P.119）で1個入手できるが、再挑戦できない。それ以上の数を手に入れるには、アヤノのボーナスラピスで手に入れるしかない。入手できるようになる第24章以降は、アヤノを再挑戦できるクエストに出撃させ、MVPを取るようにしよう。

Quest ■発生場所｜エルゾ地方/リクベート

3匹の蛇

出撃	6	編成	6
強制出撃	——		
報酬	ラピス：心眼		

勝利条件 Fハウルスネークを2体倒せ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ×

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	Fハウルスネーク	33	1105	44	6	3	陸上
❷	無	Fハウルスネーク	32	1102	44	6	3	陸上
❸	無	Fハウルスネーク	32	1095	44	6	3	陸上
❹	無	デスビートル	27	1419	34	2	1	陸上
❺❻	無	デスビートル	26	1373	34	2	1	陸上
❼	無	ハウルスネーク	29	650	32	2	2	陸上
❽❾	無	ハウルスネーク	28	629	32	2	2	陸上

おすすめユニット

ユニット名
サティ
高低差が激しく移動しにくいステージなので、飛行タイプのサティは必ず出撃させよう。

アイテム

No.	アイテム名
❶	メンタルンエキス
❸	バイタルンエキス

TARGET Fハウルスネーク ❶〜❸

BASIC HPの高い敵に注意

出現する敵は9体。そのうち、HPが1000以上の敵が6体もいるため、クリアまで時間がかかる。とくに、初期配置の近くにいるデスビートル3体を倒すのに手間取ると、ほかのハウルスネークなどが攻め込んでくるので、アーツ、FDを使ってすみやかに倒しておきたい。

デスビートル3体を倒したら❶〜❸のFハウルスネークに向かって移動しよう。Fハウルスネークを2体倒せばクリアできるので、3体のFハウルスネークのなかでLVが低い❷❸を狙うといい。HPが少なくなると、Fハウルスネークは相手のHPを吸収するアーツ「ブラッドヘイト」を使うので、近づくときは注意しよう。

TARGET　Fハウルスネーク

アタック	214	マジック	62	テクニック	79
ガード	81	レジスト	43	スピード	74
使用アーツ	ブラッドヘイト				

◀アーツ「ブラッドヘイト」は、味方が受けたダメージの80％分、敵のHPが回復してしまう。

BASIC 毒状態を活用しよう

このステージでもっともHPが高いのは、3体のデスビートル。ガードやレジストといったステータスは低いものの、倒しにくい敵だ。そこで毒状態を活用しながら、敵にダメージを与えていこう。

まず、敵を毒状態にするためにラピス「猛毒の結晶」を味方に装備させること。このラピスを3個装備して攻撃すれば、かなりの確率で毒状態にできる。毒状態は行動順が回ってくるたびに最大HPの10％分のダメージを与える効果がある。デスビートルであれば、回復するまでの間に140前後のダメージを与え続けられるのだ。この方法は、Fハウルスネークにも有効なので、利用してみよう。毒でHPが減った敵を強力なアーツで攻撃すれば、すぐに倒せるはずだ。

◀毒状態で与えるダメージはわずかだが、少しずつでも敵のHPを減らしたいときに有効だ。

Main ■発生場所｜カルトゥーラ地方/パールパーク

第20章 真紅の薔薇

出撃 6 編成 5
強制出撃 ロラン
出撃志願 リーナ、ポプリ、サティ

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

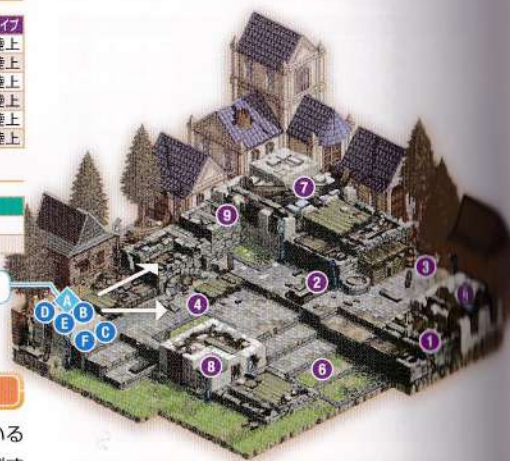
No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	火	レッドケルベロス	26	1177	35	3	2	陸上
❷❸	火	レッドケルベロス	25	1135	35	3	2	陸上
❹	火	レッドケルベロス	24	1096	35	3	2	陸上
❺	無	ハウルスネーク	25	757	32	2	2	陸上
❻❼	無	ハウルスネーク	24	730	32	2	2	陸上
❽❾	無	ハウルスネーク	23	703	32	2	2	陸上

おすすめユニット

ユニット名
リーナ、ポプリ
リーナは離れた場所から敵を攻撃できる。威力の高いポプリのアーツでとどめを刺そう。

アイテム

No.	アイテム名
❷	フレアボム
❹	ヌクヌク草

Aロラン

BASIC 二手に分かれて敵を撃破

出現する敵9体は、散らばって配置されているので、味方を廃屋の上と通路の二手に分けて倒すと効率がいい。❼❾のハウルスネークを倒さずに通路を進むとアーツで攻撃されるので、廃屋の上を進む味方で早めに倒してしまおう。

廃屋の上の味方は❼❾のハウルスネークを、通路を進む味方は近づいてくる❽のハウルスネークと❷❹のレッドケルベロスを倒す。❸のレッドケルベロスの近くで味方を合流させたら、残った敵に攻撃を加えていけばいい。

◀火属性のアーツを使う敵が多いので、ラピス「紅蓮のお守り」を装備させてダメージを減らそう。

EXTRA 「EXP+30%」を装備しよう

第20章以降は、第26章が終了するまでクエストに挑戦することができない。これは2周目以降も同じで、この間はEXPを上げにくい。このステージは出現する敵の数が多いので、ユニットの数を減らし、ラピス「EXP+30%」を装備させて敵を倒していこう。これで簡単に大量のEXPが稼げるのだ。

◀アルティやファティマで敵を一掃すれば、クリアまでの時間を短くしながら、EXPが入手できる。

AFTER BREAK

リーナ P.213
カレンの意外な一面を語るリーナに『リーナも〜』と答えると、ヒミツ話が明らかに。

ポプリ P.215
怪しげな呪文でコビンを呼び出そうとするポプリ。『ポプリの願い事は?』と尋ねよう。

サティ P.216
『昔の魔法協会のことを聞く』と、サティの種族の話題に。『翼が〜』と告げてみよう。

Main ■発生場所｜カルトゥーラ地方/イスティア

第21章 喪われし響き

出撃 6 編成 5
強制出撃 ロラン
出撃志願 ラッシュ、フィル、キャバ

勝利条件 バルバを倒せ　敗北条件 味方の全滅　会話 P.99

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	銀	バルバ	30	2000	45	5	5	陸上
❷	無	ミノッピー	26	654	34	3	2	陸上
❸	無	ミノッピー	24	609	34	3	2	陸上
❹❺	無	ハウルビートル	25	1514	34	2	1	陸上
❻❼	無	ハウルスネーク	26	784	32	2	2	陸上
❽	無	ハウルスネーク	25	757	32	2	2	陸上
⑨	闇	ハウルデーモン	26	719	40	4	5	飛行
⑩⑪	闇	ハウルデーモン	25	694	40	4	5	飛行

敵増援

敵が4体以下になると⑨〜⑪が出現。

おすすめユニット

ユニット名
ルナルナ、サティ
ステージの大半が水路のため、水陸タイプのルナルナと飛行タイプのサティが頼りになる。

アイテム

No.	アイテム名
❶	ドライブオール

TARGET バルバ

Aロラン

BASIC 右から攻め込もう

❶のバルバとは2回目の戦いとなる。はじめから出現している敵は8体で、増援として3体のハウルデーモンが現れる。バルバまでのルートは左右に分かれるが、右のルートのほうが高低差が少なく、味方を移動させやすい。バルバは第19章のときよりステータスが高くなっているが、無属性の攻撃が有効なことに変わりはない。

TARGET バルバ

アタック	190	マジック	139	テクニック	135
ガード	159	レジスト	217	スピード	68
使用アーツ	ダークブレス、ブラッドヘイト				

EXTRA 水路を越えて攻め込む

ラピス「せせらぎの衣」を味方全員に装備させて水路を渡れば、❶のバルバだけを狙える。バルバは陸上タイプなので水路の上には移動できない。さらに、バルバの「ダークブレス」やハウルスネークの「フレイムピラー」といった射程の長いアーツ以外は水路に届かないので、ディアやキャバなどのアーツで攻撃すれば簡単に倒せるのだ。

◀水の上を進めば、途中でほかの敵に移動を邪魔されることなくバルバに近づけるのだ。

AFTER BREAK

ラッシュ P.212
騎士団の今のあり方に疑問を抱くラッシュ。『正義〜』『女王〜』で、彼の信念を聞こう。

フィル P.214
投獄されることを不安がるフィル。まずは『牢獄を説明する』ことで落ち着かせよう。

キャバ P.215
牢獄で何ができるんだとなげくキャバだが、『〜アート教室』と答えると、やる気全開に。

Main ■発生場所 | カルトゥーラ地方/モーガス監獄

第22章 不浄なる鉄鎖

出撃	6	編成	5
強制出撃	ロラン		
出撃志願	カレン、ジョジィ		

勝利条件 指定場所に到達せよ　敗北条件 味方の全滅　会話 P.99

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶～❸	無	鋭鷹騎士団員	24	791	36	3	2	陸上
❹	無	鋭鷹騎士団員	23	761	36	3	2	陸上
❺	無	王宮騎士	24	791	35	3	2	陸上
❻❼	無	王宮騎士	23	761	35	3	2	陸上
⑧	無	王宮騎士	27	878	35	3	2	陸上
⑨	無	王宮騎士	26	850	35	3	2	陸上
⑩⑪	無	王宮騎士	25	820	35	3	2	陸上
⑫	無	親衛隊弓兵	27	811	34	4	2	陸上
⑬⑭	無	親衛隊弓兵	26	784	34	4	2	陸上
⑮	無	Fメイジ	28	873	42	2	2	陸上

敵増援

敵が2体以下になると⑧～⑭が出現。ロランの行動が3回終了後に、敵が1体だと⑮が出現。

WARNING

Fメイジ		アタック	5	ガード	52
		マジック	136	レジスト	65
No.	⑮	テクニック	3	スピード	51
使用アーツ	クロムピアーズ				

おすすめユニット

ユニット名
カレン
カレンは直線5マスを同時に攻撃できるため、多くの敵にダメージを与えられる。

アイテム

No.	アイテム名
❸	バイタルンオール
⑮	マザーディバイン

EXTRA Fメイジを出現させるには?

⑮のFメイジを倒せば、ガードが100、レジストが30アップする胴防具「マザーディバイン」が手に入るが、出現条件は、ロランが行動を3回終了したときに敵が1体であることと難しい。ロランが3回行動を終える前に敵を3体のみにし、次にロランの行動順が来る前にアルティのアーツ「イグニスブレイズ」で残りを倒すといい。

BASIC 道をふさぐ敵を倒して進む

このステージでは、EXITまで味方を移動させることでクリアとなるが、増援を含めて出現する敵は15体とかなり数が多い。ただし、15体を同時に相手にするわけではないので、近づいてきた敵から順に倒していけば、確実にEXITまで到着できる。❶～❹の鋭鷹(えいおう)騎士団員が最初に味方に向かってくるので迎え撃ち、次に道をふさぐ❺～❼の王宮騎士を倒して、そのまま奥へ向かおう。

◀敵を2体にしてしまうとFメイジ以外の増援が先に出現してしまうので気をつけよう。

AFTER BREAK

カレン P.216

目的を遂げるために一緒に行動するのだというカレン。『そういうことにしておくよ』と答えると泣き出してしまうので、今度は『励ます』といい。

ジョジィ P.216

おなかがすいたと騒ぐジョジィ。『魚の骨を取り出す』と、料理を作れと言い出す。『ファティマのことは?』と告げ、今の状況を思い出させよう。

Main ■発生場所 | カルトゥーラ地方/モーガス監獄

第23章A 無常

出撃	6	編成	5
強制出撃	ロラン		
出撃志願	ディア、サティ		

勝利条件 ガストンを倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	ガストン	33	2047	39	3	2	陸上
[illegible]	無	王宮騎士	26	850	35	3	2	陸上
[illegible]	無	親衛隊弓兵	27	811	34	4	2	陸上
[illegible]	無	親衛隊弓兵	26	784	34	4	2	陸上

おすすめユニット

ユニット名
ジョジィ
敵のガードが高いので、アーツ「ラスティレイン」でガードをダウンさせよう。

アイテム

No.	アイテム名
❶	メテオボム

BASIC ガストンの基本攻撃に注意

敵は9体出現する。ステージ全体に敵が配置されており、避けられる道もないため、敵と正面からぶつかるしかない。ジョジィのアーツ「ラスティレイン」で敵のガードを弱くしてから攻撃し、大きなダメージを与えよう。❶のガストンは、アタックが222と高いうえに、基本攻撃も範囲が広い。味方同士の間は2マスくらい空けておくと、ダメージを受ける味方が減るはずだ。

TARGET ガストン

アタック	222	マジック	25	テクニック	118
ガード	175	レジスト	95	スピード	74
使用アーツ	集中！				
FO	グランブレイク			系統	攻撃系
[illegible]	無	照準	十字	範囲	単体
[illegible]	敵	射程	1	高低制限	6
[illegible]	剛き一撃で物理ダメージを与える。				
[illegible]	第23章A				

BASIC 効果的にダメージを与える

❶のガストンや❷～❺の王宮騎士は、ダメージを減らすラピス「防御の極意」を装備しているので、1体ずつダメージを与えるよりも、効果範囲の広いアーツで攻撃していくといい。オトリを使って敵をおびき寄せたら、アルティの「イグニスブレイズ」や、ディアの「フォトンアクシス」といったアーツで攻撃していこう。

◀物理攻撃型のアーツは、少しでも多くのダメージを与えるために敵の後ろから使ったほうがいい。

AFTER BREAK

ディア P.214

女王とうまく話せるか悩んでいると、ディアから声をかけられる。『気にしたって～』と気持ちを切り替えたら『気合を入れてほしい』とお願いしよう。

サティ P.216

牢獄(ろうごく)については、素直に『厳しかった』と答える。『普通の女の子は～』と聞かれたら『不安じゃないよ』と答えると、サティから信頼してもらえる。

Main ■発生場所 カルトゥーラ地方/モーガス監獄

第23章B 退路

出撃	6	編成	5
強制出撃	ロラン		
出撃志願	アルティ、ルナルナ		

勝利条件 リヒテルを倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	リヒテル	33	1556	46	4	3	陸上
❷❸	無	鋭鷹騎士団員	28	908	36	3	2	陸上
❹❺	無	ハイプリースト	30	820	36	3	2	陸上
❻	無	ハイメイジ	29	723	36	3	2	陸上
❼	無	ハイメイジ	28	699	36	3	2	陸上
⑧	無	鋭鷹騎士団員	28	908	36	3	2	陸上
⑨⑩	無	ハイメイジ	30	746	36	3	2	陸上

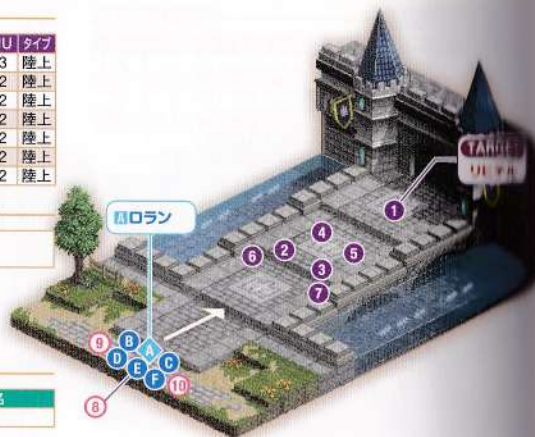
敵増援

敵が4体以下になると⑧〜⑩が出現。

おすすめユニット

ユニット名
リーナ、カレン
ふたりとも、離れた位置から威力が高いアーツでダメージを与えられる。

アイテム

No.	アイテム名
❶	メテオボム

BASIC 直線上に並ぶと危険

❶のリヒテルを倒せばクリアだが、彼はHPとAOがかなり高い。さらに武器がランスのため、直線上に味方が並ぶと、同時にダメージを受けてしまう。とくにFDを使用された場合、味方ふたりが戦闘不能になりかねない。そのため、味方同士の間隔を空けつつ攻撃していこう。

TARGET リヒテル

アタック	176	マジック	87	テクニック	158
ガード	107	レジスト	114	スピード	119
使用アーツ	ペネトレイト				
FD	ファルコンダイブ			系統	攻撃系
属性	無	照準	十字	範囲	単体
対象	敵	射程	1〜2	高低制限	6
効果	鋭き一突で物理ダメージを与える。				
使用章	第23章B				

BASIC 並んだときが攻撃のチャンス

第22章で仲間になるカレンは、武器が銃ということもあり攻撃の射程が長い。さらに、アーツの「ピアーススナイプ」は直線上の1〜5マスにいる敵を同時に攻撃できる。このステージのように敵が密集し、直線に並びやすい場所で絶大な効果を発揮する。初期配置のまま味方を2列に並べて前へ進み、カレンが攻撃しやすいように、うまく敵を引きつけよう。

◀味方を並べて敵を直線上に誘い込んだら、カレンのアーツでまとめてダメージを与えよう。

AFTER BREAK

アルティ P.213
アルティがラッシュと兄弟ゲンカはしないのかと尋ねてくるので『ケンカばかり』と答えよう。すると、アルティと姉アヤノのふだんの様子が聞ける。

ルナルナ P.215
渡した水を半分残してくれたルナルナだが、『全部ルナルナにあげる』と喜んでくれる。次の質問には『〜可哀相だから』と答えると、好感度上昇だ。

Main ■発生場所 カルトゥーラ地方/カルクス街道

第24章 裁きの剣を反逆者に

出撃	6	編成	4
強制出撃	ロラン、アヤノ		
出撃志願	キャパ、サティ、ファティマ		

勝利条件 シュタイナーを倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	シュタイナー	34	1434	43	4	3	陸上
❷〜❹	無	ツール騎士	31	847	38	3	3	陸上
❺❻	無	ツール騎士	30	820	38	3	3	陸上
❼	無	ツール騎士	28	768	38	3	3	陸上
❽❾	無	ツール騎士	27	743	38	3	3	陸上
⑩⑪	無	ツール騎士	32	874	38	3	3	陸上

敵増援

敵が6体以下になると⑩⑪が出現。

おすすめユニット

ユニット名
キャパ
キャパのアーツ「口封じ撃ち」で敵を沈黙状態にしておくと戦いやすい。

アイテム

No.	アイテム名
❶	ドライブオール

BASIC 敵のアーツを封じよう

出現する敵のほとんどが、魔法攻撃型のアーツを使うので、キャパのアーツ「口封じ撃ち」や、アイテム「ダンマリ石」で沈黙状態にしておきたい。❶のシュタイナーと戦うときは、FDを一気に叩き込み、相手がFDを使う前に倒そう。

TARGET シュタイナー

アタック	171	マジック	194	テクニック	162
ガード	126	レジスト	177	スピード	76
使用アーツ	ギルティメイズ、シャインバレット				
FD	グランドクロス			系統	攻撃系
属性	無	照準	十字	範囲	単体
対象	敵	射程	1	高低制限	6
効果	鋭き一斬で物理ダメージを与える。				
使用章	第24章				

EXTRA アヤノの装備を変更しよう

アヤノは仲間になってすぐ強制出撃となるので、装備を変えるタイミングはない。しかし、2周目以降なら彼女の装備を変更できる。MPを増やす「MP+30%」のようなラピスを装備させれば、魔法攻撃型アーツのダメージをなくすアーツ「銀の結界」が何度も使えるのだ。

◀ツール騎士に向かって攻め込むときに「銀の結界」で敵のアーツを無効化すると戦いやすくなる。

AFTER BREAK

キャパ P.215
新たな芸術のアイディアを求められたら『戦い』を『記憶におさめる』のだと答えよう。

サティ P.216
アヤノと戦ってみたいというサティ。『自分の〜』『孤独〜』を選んで理由を聞こう。

ファティマ P.216
邪魔なら殺すといわれたら『好きにすれば』、次に『仲間』と答えると信頼を得られる。

第25章 忠誠①

Main ■発生場所 カルナヴァ王宮/王宮回廊

出撃	6	編成	5
強制出撃	ロラン		
出撃志願	リーナ、ポプリ、ジョジィ		

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	闇	ハウルデーモン	32	874	40	4	5	飛行
❷	闇	ハウルデーモン	31	847	40	4	5	飛行
❸❹	無	グリフォン	31	1001	38	4	3	陸上
❺	無	バジリスク	30	820	38	4	3	陸上
❻	無	バジリスク	29	795	38	4	3	陸上
❼	無	バジリスク	29	578	38	4	3	陸上
❽	無	ハウルビートル	31	1848	34	2	1	陸上
❾	無	ハウルビートル	30	1790	34	2	1	陸上
⑩	無	Fゴブリン	35	784	48	3	2	陸上
⑪	無	ゴブリン	35	697	44	3	2	陸上
⑫	無	ゴブリン	35	959	44	3	2	陸上
⑬	無	ゴブリン	35	523	42	3	2	陸上

敵増援

ロランの行動が4回終了後に、敵が6体以下だと⑩～⑬が出現。

WARNING

Fゴブリン		アタック	181	ガード	54
		マジック	26	レジスト	79
No.	⑩	テクニック	100	スピード	118
使用アーツ	——				

おすすめユニット

ユニット名
アルティ、ファティマ
ふたりとも効果範囲の広いアーツが使えるため、集まってきた敵を一掃しやすい。

アイテム

No.	アイテム名
❾	カチコチ石
⑬	幻神の服

BASIC 敵のはさみ撃ちに対処

連戦の1戦目となるステージ。敵は、階段付近と通路に分かれて配置されており、味方は敵にはさまれた状態で戦闘がはじまる。

敵の数が多いので、階段に向かう味方と、通路の敵に備える味方の二手に分けよう。階段に向かうほうは、アタックが高い❽❾のハウルビートル、❸❹のグリフォンと戦うため、ガードの高いユニットが望ましい。また、敵増援で⑩～⑬のゴブリンが現れるので、味方の数は多いほうがいい。初期配置の右上の通路には❶❷のハウルデーモンや❺～❼のバジリスクが集まってくるため、配置する味方はアルティとファティマがベスト。効果範囲の広い「イグニスブレイズ」や「ブリーズダスト」といったアーツで敵を倒そう。

BASIC 氷結状態にして倒す

第24章で仲間になるファティマはMPやマジックが高く、氷結状態にする追加効果を持つアーツ「グラビティアイス」などを使える。氷結状態になった敵は、ダメージに関係なく一撃で倒せるので、レジストの低い相手に使うと有効だ。このステージでは、❺～❼のバジリスクを攻撃するときに使ってみるといいだろう。

◀氷結状態になった敵ならLVが高くても簡単に倒せる。LVの低い味方のEXP稼ぎに利用しよう。

▶氷結状態は、行動回数が2回目になると回復してしまう。その前に攻撃して、とどめを刺そう。

第25章 忠誠②

Main ■発生場所 カルナヴァ王宮/王宮回廊

出撃	6	編成	5
強制出撃	ロラン		
出撃志願	リーナ、ポプリ、ジョジィ		

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	リヒテル	34	2156	46	4	3	陸上
❷	無	シュタイナー	34	2012	43	4	3	陸上
❸	無	ガストン	34	2645	39	3	2	陸上

おすすめユニット

ユニット名
リーナ、ポプリ
ふたりともAO、スピードが高く、威力が高いアーツを使用できる。

アイテム

No.	アイテム名
❸	リバイブオール

BASIC 最初はガストンを倒す

1戦目と比べて敵の数が少ないため、効果範囲の広いアーツを使うより、リーナやポプリを出撃させて、1体ずつ大ダメージを与えたほうがいい。

まずは敵の数を減らすため、階段の下にいるガストンを狙おう。ガストンはHPやアタックが高い一方で、スピードやMOVEが低く、行動順も遅い。威力の高いリーナのアーツ「影抜き」などで大ダメージを与え、❶のリヒテルや❷のシュタイナーに追いつかれる前に倒してしまいたい。残りの2体のうち、シュタイナーには物理攻撃型アーツが、リヒテルには魔法攻撃型アーツが効きやすいので、それぞれの弱点を突いたFDで一気に倒そう。

BASIC 敵の行動パターンを見極めよう

敵の行動にそれぞれ特徴があって、❸のガストンはアーツ「集中！」を使って自分のテクニックを高めてから、移動を開始する。❶のリヒテルと❷のシュタイナーは、味方への接近を優先してくるが、シュタイナーはアーツの射程内に相手がいれば、接近をやめて攻撃してくる。こちらから近づいて、すばやく倒してしまいたい。

◀敵が使うFDは強力なものばかり。敵のDPが100以上あったら、味方をすぐに回復しよう。

◀ガストンは横一列に並んだ複数の味方を攻撃しようとするので、味方同士の間隔は空けて戦おう。

AFTER BREAK

リーナ P.213

『～ダメかも』というとリーナの不安を聞ける。『もちろん～』と答えて安心させよう。

ポプリ P.215

戦うことに疑問を抱くポプリ。『同じかも』『勝てば～』と答えて不安を和らげよう。

ジョジィ P.216

眠そうなジョジィだが、『ねこじゃらしを取り出す』と、じゃれついて遊びはじめる。

Sub ■発生場所｜カルトゥーラ地方/パールパーク

用心棒との戦い

出撃	6	編成	4
強制出撃	ロラン、カレン		
出撃志願	——		

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	ツール騎士	32	874	38	3	3	陸上
❷	無	マスターモンク	31	1386	34	3	2	陸上
❸	無	弩弓兵	30	522	34	4	2	陸上
❹❺	無	モンク	30	1119	34	3	2	陸上
❻	無	弩弓兵	29	506	34	4	2	陸上
❼	無	モンク	29	1084	34	3	2	陸上

WARNING

マスターモンク		アタック	181	ガード	4
		マジック	11	レジスト	10
No.	❷	テクニック	52	スピード	70
使用アーツ	発衝勁				

おすすめユニット

ユニット名
フィル、ルナルナ
敵のアタックが高いため、回復系のアーツを持つフィルやルナルナを出撃させよう。

BASIC 射程の長い攻撃が有利

このステージは、ロラン、ラッシュ、リーナ、アルティ、フィル、カレンのみで戦うことになる。出現する7体の敵うち❷のマスターモンク、❹❺❼のモンクはいずれもHPが1000以上もある。4体ともアタックが高いので、ガードが高いロランやラッシュをオトリにし、HPが減ったらフィルのアーツですぐに回復すること。

まずは、味方の初期配置に近い3体のモンクを倒し、次に❸の弩弓兵を攻撃。そのまま廃屋の裏を通るように味方を移動させて❶のツール騎士と❷のマスターモンクを攻撃しよう。マスターモンクの基本攻撃は必ずクリティカル攻撃になるので、ガードの低いリーナやアルティは近づかず、射程の長いアーツで攻撃するといい。最後は、残った❻の弩弓兵を集中攻撃で倒せばクリアだ。

◀屋根に上がって高低差を利用し、モンクの攻撃が届かない位置から攻撃すると倒しやすい。

DATA エンディングまでに手に入れたいラピス

ボーナスラピスは、第24章から新たなものが追加される。手に入るラピスは、P.118で紹介している「心眼」以外にも貴重なものが数多いので、ほしいラピスがあるなら積極的に狙っていこう。

おすすめは、すべての状態異常を防げるラピス「オートメディカル」だ。リーナ、フィル、キャパ、カレン、ジョジィがMVPになると手に入れられるので、いくつか確保しておこう。これを装備すれば、状態異常を気にせずに戦えるようになる。また、ロラン、ラッシュ、アヤノ、ガストンがMVPになると手に入るラピス「防御の極意」は、相手の攻撃の種類を問わず、受けるダメージを25%減らせる。戦闘でオトリとなるユニットに装備しておこう。

なお、第24章以降も再戦可能なクエストは多くあるので、2周目以降の攻略に備えて、できるだけ多くの種類のラピスを手に入れておこう。

Quest ■発生場所｜トトリー砂漠地方/トトリー砂漠

砂漠の蜃気楼

出撃	6	編成	6
強制出撃	——		
報酬	ラビス：オートメディカル		

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ×

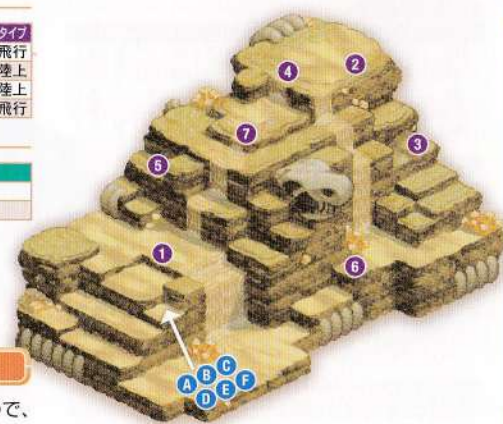
敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶〜❸	無	サキュバス	27	540	38	3	5	飛行
❹	無	ララバイゴーレム	28	1013	34	2	2	陸上
❺	無	ララバイゴーレム	27	980	34	2	2	陸上
❻❼	無	ララバイゴーレム	26	948	34	2	2	飛行

おすすめユニット

ユニット名
ジョジィ
ガードの高い敵が多いので、ジョジィのアーツ「ラスティレイン」を使うと楽に戦える。

アイテム

No.	アイテム名
❶	バイタルンオール
❷	メンタルンオール

BASIC 近づいてくる敵を待って攻撃

❶のサキュバスが味方のすぐ近くにいるので、まずは集中攻撃で倒そう。そのあとしばらく待機していると、❻❼のララバイゴーレムが近づいてくる。ガードが高いので、ジョジィのアーツ「ラスティレイン」でガードを弱めてから攻撃するといい。残りの敵も近づいてくる順に倒せばいいが、❷❸のサキュバスだけは攻撃の射程が長いので、こちらから近づいて攻撃すること。

◀❷のサキュバスに高い位置から攻撃されると大ダメージを受けるので、すみやかに倒そう。

BASIC ララバイゴーレムの対処法

ララバイゴーレムはHPが高いうえ、行動順が回ってくるたびにHPを5%回復するラピス「癒しのオーラ」と毒状態を防ぐラピス「猛毒のお守り」を装備している。ダメージを与えてもすぐ回復してしまい、倒しにくい。しかし、ララバイゴーレムはレジストが低く、毒状態にできないが氷結状態にさせることは可能だ。ファティマのアーツ「グラビティアイス」「ブリーズダスト」や、ラピス「氷結の結晶」を装備させた味方の攻撃で氷結状態になったら、状態異常から回復する前に基本攻撃や物理攻撃型のアーツで倒そう。

TECHNIQUE 魔法攻撃型のアーツが強力になる「エンゲージ闇」

ロランとファティマとの「エンゲージ闇」によって強化されるステータスはマジックだ。「エンゲージ闇」で最大50アップするうえ、マジックを40アップするアーツ「リブート」も使える。さらに、効果中に使える闇属性のアーツ「ノクト」は、魔法攻撃型のなかでもかなり強力だ。光属性の敵や、レジストの低い敵が出現したらすぐに「エンゲージ闇」を実行し、「ノクト」を使って攻撃しよう。

◀「リブート」やラピスでマジックを強化しておくと、「ノクト」がさらに強力に。

Quest ■発生場所｜カルサード地方/ロックオー水源

実践演習5

出撃	6	編成	6
強制出撃	――		
報酬	マーダーバルド		

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ○

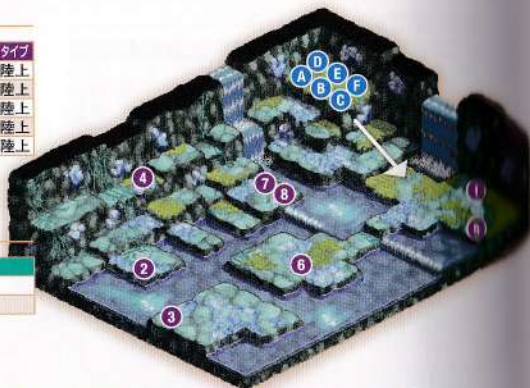
敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶❷	無	門番	35	872	36	2	2	陸上
❸	無	門番	34	844	36	2	2	陸上
❹	無	ハイメイジ	33	819	36	3	2	陸上
❺❻	無	ハイメイジ	31	770	36	3	2	陸上
❼❽	無	親衛隊弓兵	33	982	34	4	2	陸上

おすすめユニット

ユニット名
ルナルナ、サティ
水陸タイプのルナルナと、飛行タイプのサティなら、移動しやすく、攻め込みやすい。

アイテム

No.	アイテム名
❸	バンノウ薬
❼	メンタルンエキス

BASIC 川の上から味方をサポート

ステージの左側に敵が集まっているので、味方は❶の門番がいる右側に移動し、敵を待ち構えよう。❶の門番、❺のハイメイジを倒したら、ルナルナやサティは川の上に移動。サティはそこからアーツで敵を攻撃し、ルナルナは味方の回復を行うといい。ただし、❼❽の親衛隊弓兵の射程に入らないように注意すること。

◀攻撃の射程が長い❼❽の親衛隊弓兵に注意。最初の移動で川の向こうから攻撃されないように。

BASIC 高低差を生かした戦い方を

味方が配置される上側の岩場は❹のハイメイジを除く敵よりも高い場所のため、そこから基本攻撃や物理攻撃型のアーツを使えば、高低差を生かしてダメージを大きくできる。位置が遠い❶の門番や❺のハイメイジも接近してくるのを待ち、リーナやキャパ、カレンの射程の長いアーツで攻撃すれば倒しやすい。

◀基本攻撃の高低制限が2のカレンは、アーツ「飛翔弾」を使うことで、高さを生かして戦える。

SYSTEM 物理ダメージの算出方法

物理ダメージは、左下の表の計算で割り出された基本ダメージに、右下の表の計算で出された補正数値を足した数値が、最終的に敵に与えるダメージとなる。アタックやアーツの威力が高いほど大ダメージとなるが、高低差やクリティカル攻撃の発生などから受ける影響も大きくなるのだ。

●物理ダメージの計算式

基本ダメージ	(自分のアタック×物理威力ー相手のガード) × (高低差補正×向き補正) × (属性相性値×武器・ユニット属性相性値)

＋

補正数値	アタック÷10+1 × 貫通補正 × クリティカル攻撃

Quest ■発生場所｜カルトゥーラ地方/パールパーク

廃墟の住人

出撃	6	編成	6
強制出撃	――		
報酬	水扇マーキュリア		

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ×

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	Fミノッピー	39	1679	52	4	2	陸上
❷❸	無	ミノッピー	36	1051	34	3	2	陸上
❹	無	ミノッピー	35	1019	34	3	2	陸上
❺	無	ミノッピー	35	1133	34	3	2	陸上
❻❼	無	ミノッピー	35	732	34	3	2	陸上
⑧	無	ミノッピー	37	1167	34	3	2	陸上
⑨	無	ミノッピー	36	1132	34	3	2	陸上
⑩	無	ミノッピー	37	778	34	3	2	陸上
⑪	無	ミノッピー	36	754	34	3	2	陸上

敵増援

敵が5体以下になると⑧～⑪が出現。

WARNING

Fミノッピー		アタック	236	ガード	121
		マジック	7	レジスト	167
No.	❶	テクニック	96	スピード	91
使用アーツ	チャージ				

おすすめユニット

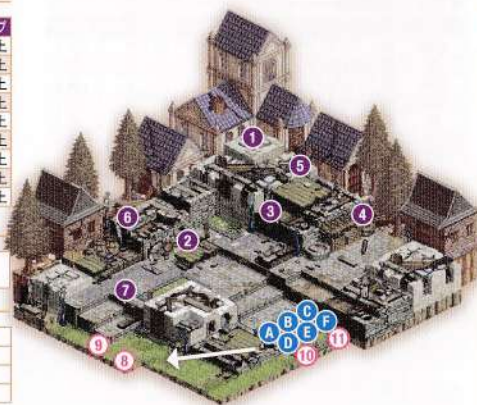
ユニット名
アルティ、ファティマ
効果範囲の広い魔法攻撃型アーツが使えるので、多くの敵にダメージを与えやすい。

アイテム

No.	アイテム名
❶	EXP+30%
❼	フレアボム

BASIC ミノッピーの集団が相手

ミノッピーばかりが出現するステージだ。最初からいる敵は7体だが、増援で4体現れる。戦闘がはじまったら、左側にある廃屋の裏を通り、❼のミノッピーから倒していこう。次は❷か❻のミノッピーを狙うといいが、どちらかを倒すと増援が4体出現する。出現位置が近い⑧⑨のミノッピーを、アルティの「イグニスブレイズ」、ファティマの「ブリーズダスト」といった効果範囲の広いアーツで一掃しよう。そのあと、廃屋の上に移動して残る敵を倒せばいい。

◀4体の増援は、2体ずつ2カ所に分かれて出現する。味方がいる位置と敵との距離に気をつけよう。

BASIC Fミノッピーのアーツに注意

出現する敵のなかでは、❶のFミノッピーに注意。Fミノッピーのアーツ「チャージ」は、自分のアタックとガードを50アップする。強化後にはアタックの数値が286にもなっているので、ガードの低い味方が攻撃されると大ダメージを受けやすい。Fミノッピーを倒すときは、ガードが高いオトリを接近させ、その間にアルティやファティマのアーツでダメージを与えて倒そう。

◀AOの高いFミノッピーは、戦闘がはじまるとすぐに「チャージ」を使い、自分を強化する。

▶「チャージ」は使用してから行動回数が6回目まで効果が続く。効果が切れるのを待つのも手だ。

出撃	6	編成	6
強制出撃	――		
報酬	サティスファイ		

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ○

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶❷	無	グリフォン	29	650	38	4	3	陸上
❸	無	グリフォン	28	629	38	4	3	陸上
❹❺	無	バジリスク	29	795	38	4	3	陸上
❻	無	ミノッピー	29	723	34	3	2	陸上
❼	無	ミノッピー	28	699	34	3	2	陸上
⑧	無	グリフォン	31	693	38	4	3	陸上
⑨	無	グリフォン	30	671	38	4	3	陸上
⑩	闇	ハウルデーモン	32	874	40	4	5	飛行
⑪	闇	ハウルデーモン	29	795	40	4	5	飛行

敵増援

敵が4体以下になると⑧⑨、3体以下になると⑩⑪が出現。

おすすめユニット

ユニット名
リーナ、キャバ
リーナとキャバなら、屋根から攻撃することで高低差を生かした戦いが可能だ。

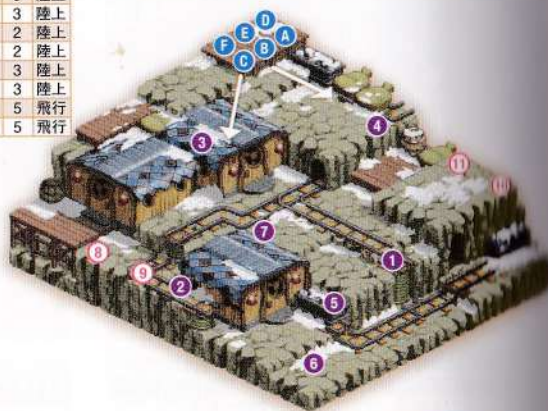
アイテム

No.	アイテム名
❸	バイタルエキス
❼	メンタルンソーダ

BASIC 屋根の上から攻撃を

7体の敵が、ステージの下から上に向かって攻めてくる。基本攻撃やアーツの射程が長いリーナやキャバを左側にある家の屋根に移動させ、そこから中央の広場を通る敵を狙っていきたい。ロランなど射程の短い味方は、❹のバジリスクを倒してから右の段差を降り、中央の広場に移動しよう。中央の広場で戦うときは、屋根から攻撃する味方の射程から離れすぎないように注意。

敵と味方が入り乱れる戦いになるので、アルティのアーツ「イグニスブレイズ」といった効果範囲の広い攻撃は、味方の位置を確認してから使うようにしよう。味方を巻き込まないために比較的効果範囲の狭いアーツを使うのも手だ。

◀アーツだけではなく、ラッシュやサティの基本攻撃のときも周りの味方に当たらないよう注意しよう。

BASIC 増援への対処を考えよう

増援は、敵の数が4体以下になったときと、3体以下になったときの2回に分かれて出現する。ただし、敵の数が5体のときに効果範囲の広いアーツを使って2体同時に倒してしまうと、2回分の増援が一度に現れ、味方がはさみ撃ちにあってしまうので、倒すときは敵の数と増援条件に気をつけよう。

4体以下になったときに現れる⑧⑨のグリフォンは、中央に向かってきたら基本攻撃やアーツで倒そう。3体以下になったときに現れる⑩⑪のハウルデーモンは、このステージに出現する敵のなかではとくにHPが高い。すばやく倒すために、1体に対して攻撃する味方を増やしていくこと。

◀どちらの増援も、現れる位置は中央から離れている。敵が近づいてくるのを待って戦うといい。

Main ■発生場所 カルナヴァ王宮/刻のバラ園

第26章 慈悲なる女王に花束を

出撃	6	編成	5
強制出撃	ロラン		
出撃志願	ディア、カレン、ファティマ		

勝利条件 バルバを倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	銀	バルバ	35	2800	45	5	5	陸上
❷❸	闇	ハウルデーモン	32	993	42	4	5	飛行
❹❺	火	レッドケルベロス	33	1474	35	3	2	陸上
❻	火	レッドケルベロス	32	1431	35	3	2	陸上
❼	無	ハウルフラッグ	33	937	32	3	5	水陸
❽	無	ハウルフラッグ	32	957	32	3	5	水陸
⑨	無	Fデスビートル	34	2110	58	6	2	陸上

敵増援

ロランの行動が3回終了後に、敵が6体以下だと⑨が出現。

WARNING

Fデスビートル	アタック	207	ガード	5
	マジック	12	レジスト	5
No. ⑨	テクニック	64	スピード	45
使用アーツ	マスプレッシャー			

おすすめユニット

ユニット名
リーナ
離れた位置から威力の高いアーツ「影抜き」で大ダメージを与えていこう。

アイテム

No.	アイテム名
❶	ドライブオール
❷	バイタルエキス
⑨	ローブオブレヴ

BASIC 離れた位置から攻撃を

❶のバルバ以外の敵は、接近してくる前にリーナやアルティで倒しておきたい。バルバのアーツ「ダークブレス」は効果範囲は広いが基本攻撃よりダメージが少ないので、オトリを用意して、離れた位置からリーナでバルバを攻撃しよう。

TARGET バルバ

アタック	262	マジック	157	テクニック	156
ガード	185	レジスト	250	スピード	79
使用アーツ	ダークブレス、ブラッドヘイト				

EXTRA Fデスビートルを倒すには?

敵増援として現れる⑨のFデスビートルのHPは2110とかなり高く、普通に攻撃していると時間がかなりかかる。レジストが低いのでラピスやアーツで氷結状態にするといい。氷結状態は行動回数が2回目までしか続かないが、その間に攻撃すれば、一撃で倒せるはずだ。

◀Fデスビートルは AOが高く、行動順が早く回ってくるので、氷結状態になったらすぐに攻撃を。

AFTER BREAK

ディア P.214

女王と和解できたのは『ディア様のおかげ』と素直に伝えると、彼女は照れて笑い出す。

カレン P.216

苦労を思い出して涙ぐむカレン。『お父さんはどんな人?』と話を聞いてあげよう。

ファティマ P.216

失敗は許されないという彼女に『頼りに～』というと怒り出す。すぐに『謝る』といい。

Quest ■発生場所｜トトリー砂漠地方/トトリー砂漠

盗賊のワナ

出撃 6 編成 6
強制出撃 ――
報酬 デモンズランス

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ○

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	大泥棒	35	973	40	3	3	陸上
❷	無	大泥棒	34	965	40	3	3	陸上
❸	無	大泥棒	34	934	40	3	3	陸上
❹	無	マスターモンク	35	1560	34	3	2	陸上
❺	無	親衛隊弓兵	33	857	34	4	2	陸上
❻	無	親衛隊弓兵	33	847	34	4	2	陸上
❼	無	親衛隊弓兵	33	876	34	4	2	陸上
❽	無	マスターモンク	33	1546	34	3	2	陸上
❾	無	親衛隊弓兵	32	832	34	4	2	陸上

WARNING

マスターモンク		アタック	208	ガード	5
		マジック	13	レジスト	11
No.	❹	テクニック	59	スピード	80
使用アーツ	発衝勁				

おすすめユニット

ユニット名
リーナ、キャバ
高い位置から攻撃できるため、高低差を生かして戦いやすいふたりを出撃させよう。

アイテム

No.	アイテム名
❸	バンノウ薬
❹	バイタルンエキス

BASIC 山頂から狙い撃とう

敵に囲まれた状態で戦闘がはじまる。まずは、ポプリやサティといったAOが高い味方だけを❻❼の親衛隊弓兵に向かわせよう。その間に高い位置から攻撃できるリーナで❷❸の大泥棒を狙うとダメージを与えやすい。あわせて、リーナのアーツ「チューニング」を使い自分のテクニックを強化すれば、基本攻撃が当たりやすくなる。

❹❽のマスターモンクが山頂のほうへ登ってきたら、ガードの高い味方をオトリにして、リーナはオトリの後方から攻撃するといい。ただし、ガードは低いので、アタックの高いマスターモンクの攻撃を受けるとかなり危険だ。敵の移動範囲を確認し、必ず4マス以上は離れておこう。

BASIC スピードを高めて攻め込む

このステージには、基本攻撃か物理攻撃型のアーツを使う敵しか出現しない。そこで、スピードが高いポプリやアヤノを出撃させてみよう。ラピスやアーツを使ってスピードを200近くまで高めれば、親衛隊弓兵以外からの攻撃は命中率を40%ほどに抑えることができる。

戦闘がはじまったら、アヤノはアーツ「蒼[illegible]法」を使い、自分のスピードをさらに強化すること。それから❷❸の大泥棒や❹❽のマスターモンクに向かって攻め込んでいこう。❻❼の親衛隊弓兵には、ポプリを向かわせる。弓兵の基本攻撃は当たりやすいがダメージは小さい。ルナルナやフィルで回復していけば大丈夫だ。

◀リーナが敵に近づかれないように、リーナと敵の間に味方を配置して守ってあげるといい。

◀敵からの攻撃は高い位置にいることで、より避けやすくなる。できる限り高低差を生かそう。

Quest ■発生場所｜エルソ地方/氷風の聖域

雪山の謎の光

出撃 6 編成 6
強制出撃 ――
報酬 ミスティドール

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ○

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	木	エレメント	37	741	32	2	2	陸上
❷	水	エレメント	37	741	32	2	2	陸上
❸	火	エレメント	37	556	32	2	2	陸上
❹	火	エレメント	36	539	32	2	2	陸上
❺	木	エレメント	36	719	32	2	2	陸上
❻	水	エレメント	36	719	32	2	2	陸上
❼	水	エレメント	35	697	32	2	2	陸上
❽	木	エレメント	35	697	32	2	2	陸上
❾	火	エレメント	34	506	32	2	2	陸上
⑩	風	エレメント	40	816	32	2	2	陸上

敵増援

敵が4体以下になると⑩が出現。

おすすめユニット

ユニット名
アヤノ
魔法攻撃型のアーツを無効化する「銀の結界」で、敵のアーツをすべて防げる。

アイテム

No.	アイテム名
❻	バイタルンエキス
❽	魔術師の心

BASIC 敵のアーツを無効化

出現する敵すべてが、魔法攻撃型のアーツを多用するエレメントだ。そのため、レジストの低いラッシュやリーナでは、大ダメージを受ける可能性が高い。ディア、ルナルナ、アヤノといったレジストの高い味方を多く出撃させよう。

敵は、上下に分かれて配置されており、上のほうにはLVの高い⑩のエレメントが増援で出現する。まずは、下の敵から倒していき増援に備えること。アヤノのアーツ「銀の結界」を使って魔法攻撃型のアーツを無効化しつつ、❸のエレメントから反時計回りに、下の敵をすべて倒せば、残りは増援を含めて5体となる。オトリを使いながら倒していこう。

BASIC ラピスを活用していく

レジストが低い味方で出撃するしかない場合は、ラピスを活用しよう。このステージに出現するエレメントの属性は火・水・木・風の4属性なので、ラピス「獄炎のお守り」など、それぞれの属性のダメージを減らすものを装備する。ただし、ラピスを装備できるのはひとりにつき3個まで。また、敵増援で出現する⑩のエレメント1体だけが風属性ということを考えて、あらかじめ装備するのは火・水・木のダメージを減らすラピスの3種類として、増援が出現するまで受けるダメージを減らしておくのがベストだ。増援が出現したら何度も魔法攻撃型のアーツを受けないように、アーツやFDで一気に倒そう。

◀近づく前に「銀の結界」を使っておけば、相手に先手をうたれてもダメージを受けずにすむ。

◀ロランとポプリが出撃していれば、「エンゲージ木」のFDで⑩のエレメントを一気に倒せる。

Quest ■発生場所｜カルサード地方/ロックオー水源

臆病な魔法使い

出撃	6	編成	6
強制出撃	——		
報酬	陽鞭ソルヘリオス		

勝利条件	敵をすべて倒せ	敗北条件	味方の全滅	再戦	×

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶❷	無	Fメイジ	34	1055	42	2	2	陸上
❸	無	精鋭騎士団員	32	946	36	3	2	陸上
❹	無	精鋭騎士団員	30	976	36	3	2	陸上
❺	無	ハイメイジ	32	795	36	3	2	陸上
❻	無	ハイメイジ	30	746	36	3	2	陸上
❼	無	弩弓兵	31	657	34	4	2	陸上
❽	無	弩弓兵	30	664	34	4	2	陸上

WARNING

Fメイジ		アタック	6	ガード	63
		マジック	158	レジスト	77
No.	❶❷	テクニック	4	スピード	60
使用アーツ	クロムピアーズ				

おすすめユニット

ユニット名
キャバ
キャバのアーツ「口封じ撃ち」で、魔法攻撃型のアーツを使う敵を沈黙状態にできる。

アイテム

No.	アイテム名
❶	冥府の結晶
❸	バイタルンエキス

BASIC 敵にアーツを使わせないように

出現する敵の半分が魔法攻撃型アーツを使用するため、キャバのアーツ「口封じ撃ち」を使って沈黙状態にしてしまおう。これで離れた位置からのアーツを警戒しなくても大丈夫だ。

戦闘がはじまったら、まず小島に飛び移り、❽の弩弓兵を倒そう。次に左側へ味方を移動させ、❺❻のハイメイジをキャバのアーツ「口封じ撃ち」で攻撃。そのあと❼の弩弓兵、❸❹の精鋭騎士団員を倒して❶のFメイジへ。倒したら右側にいる❷のFメイジに攻撃しよう。

BASIC 3種類の移動ユニットを駆使

このステージでは、敵を攻撃するために水路を飛び越えて移動しなければならない。そのため、味方同士が密集して❺❻のハイメイジの魔法攻撃型アーツなどを受けないように、あらかじめ陸上タイプのユニットにラピス「せせらぎの衣」を装備させ、水路の上を移動できるようにしよう。また、同時に飛行タイプや水陸タイプのユニットも出撃させ、効率よく移動できるようにしておく。

水路のうえを移動しながら敵を倒し、そのまま❶❷のFメイジまで一気に攻め込もう。

SYSTEM 魔法ダメージについて

魔法ダメージは、自分のマジックと相手のレジストの差、属性の相性で決まる。高さや向きの補正がなく、位置によってダメージが変化しない。その代わりに、クリティカル攻撃が発生しない。

●魔法ダメージ計算式

(自分のマジック×威力×属性相性－相手のレジスト)
＋
(自分のマジック÷15+1)

●属性相性表

関係	属性	補正
友好	火←→木 水←→光 風←→闇	・攻撃のときは0.8倍 ・回復のときは1.25倍
対立	火←→水 木←→風 光←→闇	・攻撃のときは1.25倍 ・回復のときは0.8倍
中立	銀	・攻撃のときは0.9倍 ・回復のときは1.1倍

Main ■発生場所｜シルビーク海/死者の門

第27章 眠れる大地

出撃	6	編成	5
強制出撃	ロラン		
出撃志願	——		

勝利条件	バルバを倒せ	敗北条件	味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	銀	バルバ	37	3200	46	5	5	飛行
❷❸	闇	ハウルデーモン	35	1090	42	4	5	飛行
❹	闇	ハウルデーモン	34	1055	42	4	5	飛行
❺	無	グリフォン	34	1097	38	4	3	陸上
❻	無	バジリスク	33	900	38	4	3	陸上
❼	無	ハウルビートル	33	1965	34	2	1	陸上
❽	無	ハウルスネーク	34	1012	32	2	2	陸上
⑨	無	Fハウルフラッグ	35	872	38	3	5	水陸

敵増援

ロランの行動が6回終了後に、敵が4体以下だと⑨が出現。

WARNING

Fハウルフラッグ		アタック	56	ガード	21
		マジック	188	レジスト	22
No.	⑨	テクニック	84	スピード	102
使用アーツ	ウォータブレス、アイスコフィン				

おすすめユニット

ユニット名
ポプリ
バルバはテクニックが低いので、ポプリであれば攻撃を避けやすい。

アイテム

No.	アイテム名
❶	マナ・マテリアル
❷	メンタルンオール
⑨	エターナルコート

BASIC 進化したバルバに注意！

最初からいる敵は全部で8体だが、そのうち7体がHP1000以上もあるため、何度も集中攻撃する必要がある。ステージの下から上に向かって味方を移動させながら、確実に1体ずつ倒していこう。第二形態のバルバは、前回戦ったときよりも全体的にステータスが高くなり、LV2のFDも使うようになる。味方を回復する用意をしておこう。味方が集まっていると効果範囲の広いアーツ「ダークブレス」も多用するので要注意だ。

TARGET バルバ［第二形態］

アタック	328	マジック	191	テクニック	176
ガード	210	レジスト	288	スピード	85
使用アーツ	ダークブレス、ブラッドヘイト				
FD	アルタニクフィア			系統	攻撃系
属性	闇	照準	十字	範囲	単体
対象	敵	射程	1	高低制限	6
効果	暗怨激烈な一撃で物理ダメージを与える。				
使用章	第27章、第29章AB①②				

EXTRA 貴重な胴防具を入手するには？

⑨のFハウルフラッグを倒してクリアすると、ガードが92、レジストが20アップする胴防具「エターナルコート」が手に入る。

この敵の出現条件は、ロランの行動回数が6回目終了後に敵の数を4体以下にすること。近づいてくる敵を威力の高いアーツで倒していけば、出現させられるはずだ。出現する場所は味方の初期配置Ⓔと同じ位置なので、背後からの攻撃に気をつけよう。ただし、FハウルフラッグはHPが低めなので、苦戦することはないはず。

「エターナルコート」は、アルティ、ポプリ、サティ、アリスが装備できるコートのなかではガードが3番目に高い。スピードが高く、オトリに適しているポプリに装備させよう。

◀Fハウルフラッグが出現する位置の近くに味方を残しておき、後方から攻撃されるのを防ごう。

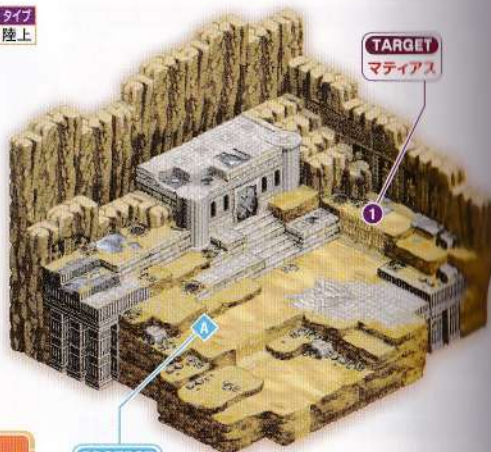
Sub ■発生場所｜トトリー砂漠地方/シルレス遺跡

コピーマスターとの戦い

出撃	1	編成	0
強制出撃	ロラン		
出撃志願	――		

勝利条件 マティアスの体力を減らせ　敗北条件 ロランの行動不能

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	マティアス	32	2897	46	3	3	陸上

TARGET マティアス

PROTECT Ⓐロラン

BASIC マティアスとの一騎打ち

❶のマティアスとロランの一騎打ちになるステージだ。マティアスは、AOが46と高く、アタックなどのステータスも高い。勝利するためには、ラピスを効果的に組みあわせて装備することが肝心だ。HPを増やすラピス「HP+30%」と行動順が回ってくるたびに最大HPの10%が回復するラピス「施しのオーラ」や、アタック、ガード、テクニック、スピードが20アップするラピス「勇士の決意」を装備させてチャレンジしよう。

戦闘がはじまったら、HPを60ずつ回復するアーツ「レストア」を使い、それから威力が高く必中攻撃のアーツ「断裂斬」で攻撃していこう。

このステージはマティアスのHPを半分にすればクリアでき、そのあとでロランの最強武器を手に入れるための会話イベントが発生するので、ぜひ見てほしい（以下の記事を参照）。

TARGET	マティアス				
アタック	200	マジック	183	テクニック	129
ガード	118	レジスト	147	スピード	69
使用アーツ	ダークピアース、魔剣振衝・真、魔剣振衝・破				

CHECK POINT ロランの最強武器を手に入れるには？

マティアスを倒すと「魔剣レガ」に関する会話イベントが発生。3回の選択肢を選ぶ場面で正しいものを選び、最後までイベントを迎えられれば、魔剣レガが真の力を解放し、さらに優れた性能の武器「真魔剣レガ」を入手できる。

右の表の選択肢を参考にして、間違った答えを選ばないようにしよう。真魔剣レガはロランの最強武器となるので、ぜひ入手しておきたい。

●真魔剣レガの入手選択肢

選択1	犠牲になった命は取り戻せない
選択2	騎士だからだ！
選択3	迷っている

▼ 魔剣レガが真魔剣レガに変化する

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ×

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶～❸	無	グリフォン	30	969	38	4	3	陸上
❹	無	ハウルビートル	29	1735	34	2	1	陸上
❺	無	ハウルスネーク	31	924	32	2	2	陸上
⑥	無	グリフォン	32	1033	38	4	3	陸上
⑦	無	グリフォン	31	1001	38	4	3	陸上
⑧	無	ハウルスネーク	32	954	32	2	2	陸上

敵増援

敵が3体以下になると⑥～⑧が出現。

おすすめユニット

ユニット名
リーナ、ポプリ
AOが高く、アーツが強力。ステージが広いので、リーナのアーツ「影抜き」が効果的だ。

アイテム

No.	アイテム名
❺	メテオボム

BASIC 双子の見習い魔女を助けよう

ゲストとして、前作のキャラクター、アリスとテレスが一緒に戦うクエストだ。下にいるⓐのテレスと上にいるⓑのアリスは勝手に戦ってくれるが、それぞれ敵に囲まれた状態になるので倒されやすい。ふたりを助けたいなら、まずは味方を二手に分けて急いでふたりに近づこう。

出現する敵のなかでは、AOが高いグリフォンを優先して倒したい。❹のハウルビートルはHPが1735と高いので、倒すときは複数の味方で集中攻撃するといい。なお、ゲストのふたりが倒されてもゲームオーバーにはならないので、オトリとして利用するのも手だ。

EXTRA AOの高さを生かして戦う

EXPを稼ぎつつクリアしたいのであれば、アリスとテレスが敵にとどめを刺してしまう前に味方で倒したい。AOが高ければ、先回りしながら戦うことが可能なので、AOの高いリーナ、ポプリ、サティ、アヤノを出撃させること。戦闘がはじまったらポプリやリーナで下にいる❷❸のグリフォンへと向かう。その間に、サティ、アヤノは段差を越えて上に進み、❶のグリフォン、❺のハウルスネークを倒そう。そして、そのまま敵増援を二手に分かれた味方で倒すといい。

CHECK POINT アリスとテレス、ふたりの実力は？

上記のクエスト「虹の彼方に」をクリアすると、アリスとテレスが仲間に加わる。アリスは麺棒を武器に戦い、火・光・水・木・風の5属性それぞれの魔法攻撃型のアーツが使える。一方のテレスは、ほうちょうを武器に、物理攻撃型のアーツを使って戦う。ふたりはこのクエストをクリアしないと仲間にならないので、第27章から第30章までの間にクエストにチャレンジしよう。

◀アリスのアーツは威力がどれも同じ。敵の属性に応じて使い分けよう。

Quest ■発生場所｜トフォクス地方/アスールの森

究極のアタッカー

出撃	6	編成	6
強制出撃	——		
報酬	戦槌エヴァグリス		

勝利条件 ティスリルを倒せ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ×

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	Fプリースト	40	1985	42	4	3	陸上
❷	無	鋭鷹騎士団員	38	1368	36	3	2	陸上
❸	無	鋭鷹騎士団員	36	1284	36	3	2	陸上
❹	無	ハイプリースト	37	1120	36	3	2	陸上
❺❻	無	ハイメイジ	36	988	36	3	2	陸上
❼	無	親衛隊弓兵	38	1262	34	4	2	陸上
❽	無	マスターモンク	37	1834	34	3	2	陸上
⑨	無	親衛隊弓兵	38	1262	34	4	2	陸上
⑩⑪	無	親衛隊弓兵	37	1223	34	4	2	陸上

敵増援

敵が5体以下になると⑨〜⑪が出現。

WARNING

マスターモンク		アタック	244	ガード	5
		マジック	14	レジスト	13
No.	❽	テクニック	71	スピード	96
使用アーツ	発衝勁				

おすすめユニット

ユニット名
ポプリ
威力が高く必中攻撃のアーツを持つポプリで大ダメージを狙っていこう。

アイテム

No.	アイテム名
❶	医療の達人
❼	バイタルンエキス

BASIC クリティカル攻撃に注意

敵の数が多いうえにステージが狭いため、味方に接近されやすい。なかでもやっかいなのが❽のマスターモンクだ。❽のマスターモンクは、アタックの数値が244と高いうえに、基本攻撃で必ずクリティカル攻撃が発生するので、攻撃されると大ダメージを受ける。ただし、ガードとレジストが低いため、近づかれる前に射程が長いアーツで先手をうって攻撃しよう。

効率よくクリアするために、時計回りで移動しながら敵を倒してDPをためる。そして❶のFプリースト、ティスリルに接近したら、強力なFDで一気に倒すといい。なお、クリア後にギルドでポプリの武器「戦槌エヴァグリス」が手に入る。

TARGET ティスリル

アタック	331	マジック	7	テクニック	94
ガード	222	レジスト	194	スピード	84
使用アーツ	断罪の雷				

EXTRA 反時計回りで攻め込むと？

ステージ中央に川が流れており、反時計回りに攻め込むのは難しいように思える。しかし、❷の鋭鷹騎士団員を倒せば、狭い倒木を利用して敵を待ち伏せ、1体ずつ倒せるのだ。ガードが高い味方と射程の長い味方をペアで戦わせよう。

まず、味方全員を❷の鋭鷹騎士団に向けて移動させ、倒したら倒木の上へ。そのあとは味方3人を倒木の上に立たせて、敵が川を飛び越えられないようにしよう。そして、射程が長い攻撃ができる味方で、川のそばまで近づいてくる敵を倒せばいい。敵が5体以下になると、増援で⑨の親衛隊弓兵が倒木の左側にある小さな陸地に現れるので、すぐに倒すこと。

◀川をはさめば、射程が1マスの攻撃は届かない。ただし、味方も射程が短いと攻撃できないので注意。

Main ■発生場所｜シルビーク海/封印大陸

第28章A 深き闇のほとりで

出撃	6	編成	4
強制出撃	ロラン、アルティ		
出撃志願	——		

勝利条件 ファティマ、ジョジィを倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	闇	ジョジィ	36	1400	42	4	5	飛行
❷	闇	ファティマ	37	1600	42	4	2	陸上
❸❹	無	ファントム	34	1266	38	4	2	陸上
❺	無	ララバイゴーレム	33	1187	34	2	2	陸上
❻〜❾	風	エレメント	35	697	32	2	2	陸上
⑩⑪	無	サキュバス	35	959	38	3	5	飛行
⑫	無	ナイトスペクター	36	1348	34	3	2	陸上
⑬	火	Fフレアボム	40	1734	42	3	5	飛行

敵増援

敵が6体以下になると⑩〜⑫が出現。ロランの行動が4回終了後に、敵が5体以下だと⑬が出現。

WARNING

Fフレアボム		アタック	132	ガード	6
		マジック	7	レジスト	6
No.	⑬	テクニック	79	スピード	56
使用アーツ	弩爆発				

おすすめユニット

ユニット名
サティ
高低差があるステージなので、JUMP、MOVEが高いと移動させやすい。

アイテム

No.	アイテム名
❶	バイタルンオール
❷	バンノウ薬
❻	メンタルンオール
⑬	炎杖エクリクシス

BASIC 段差を降りて味方のもとへ

強制出撃のふたりと味方の初期配置が離れているので、まずは階段の途中で合流させよう。そのあとは、敵を1体ずつ確実に倒してDPをためていく。❷のファティマを狙うときは、DPを消費したアーツやFDなどで一気に倒そう。戦いが長引くと、ファティマはLV2のFD「フローズンベイン」を使うため、危険だ。

TARGET ジョジィ

アタック	138	マジック	172	テクニック	130
ガード	111	レジスト	140	スピード	106
使用アーツ	グラビティアイス、ダウナーレイン				

TARGET ファティマ

アタック	150	マジック	197	テクニック	180
ガード	114	レジスト	144	スピード	85
使用アーツ	ダークピアース、グラビティアイス、ブリーズダスト				

EXTRA Fフレアボムを見逃さない

敵増援として出現する⑬のFフレアボムを倒せば、アルティの武器のなかで2番目に性能が高い「炎杖エクリクシス」が入手できる。

Fフレアボムは、ロランの行動が4回終了後に、敵が5体以下になっていると出現する。ただし、敵が6体以下のときにも増援が現れる。Fフレアボムを出現させたいなら、さらに4体を倒そう。

Fフレアボムは、ほかのボムと違ってHPが減っていなくても自分と周りにもダメージを与えるアーツ「弩爆発」を使って自爆する。しかもHPが高いので1回では倒れず、HPが0になる3回目まで油断できない。Fフレアボムが倒れる前に囲み、威力の高いアーツやFDで攻撃するといい。

◀自爆されるとアイテムが入手できないので、必ずアーツやFDを使って倒すことが重要だ。

Main ■発生場所｜シルビーク海/封印大陸

第28章B 滅火

出撃	6	編成	4
強制出撃	ロラン、ファティマ		
出撃志願	——		

勝利条件 アルティを倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	火	アルティ	37	2400	44	4	3	陸上
❷	無	グリフォン	34	1134	38	4	3	陸上
❸	無	バジリスク	35	945	38	4	3	陸上
❹	無	バジリスク	34	919	38	4	3	陸上
❺	無	ハウルスネーク	34	1044	32	2	2	陸上
⑥	無	グリフォン	34	1097	38	4	3	陸上
⑦	無	バジリスク	34	928	38	4	3	陸上
⑧	無	ハウルスネーク	35	1046	32	2	2	陸上
⑨	闇	ハウルデーモン	35	1090	42	4	5	飛行
⑩⑪	闇	ハウルデーモン	34	1055	42	4	5	飛行
⑫	水	カニ	50	956	48	2	2	水陸

敵増援

敵味方をあわせて16回行動すると⑥～⑧が出現。敵が3体以下になると⑨～⑪が出現。ロランの行動が4回終了後に、敵が4体以下だと⑫が出現。

WARNING

カニ		アタック	172	ガード	115
		マジック	38	レジスト	119
No.	⑫	テクニック	156	スピード	125
使用アーツ	——				

おすすめユニット

ユニット名
ディア
敵増援のハウルデーモンは闇属性。ディアの光属性のアーツで大ダメージを与えよう。

アイテム

No.	アイテム名
❶	カチコチ石
❸	ダンマリ石
❺	フェザーワンド
⑫	冥鞭メノエイデス

BASIC アルティのFDに要注意

増援も含めて、敵はだいたい崖の上に集まっている。多数の敵を同時に相手にしなくてはならないので、効果範囲の広いアーツが効果的だ。❶のアルティが使うFDの効果範囲は1体だが、全FDのなかでも威力が高いので要注意だ。

TARGET アルティ

アタック	130	マジック	220	テクニック	180
ガード	100	レジスト	150	スピード	78
使用アーツ	ファイアバレット、フレイムピラー、イグニスブレイズ				
FD	ダークフレア			系統	攻撃系
属性	火	照準	ひし形	範囲	単体
対象	敵	射程	1～3	高低制限	6
効果	消える事なき黒焔で魔法ダメージを与える。				
使用章	第28章B				

EXTRA 最強のカニを倒そう

敵増援として出現する⑫のカニは、LVが50でアタックが高いうえに、行動順の回りが早い強敵だ。しかし、このカニを倒すとファティマの武器のなかで2番目に性能の高い「冥鞭メノエイデス」が手に入る。できる限り倒してからクリアしよう。

ロランの行動が4回終了後に、敵4体以下という出現条件はかなり厳しいが、AOやJUMPの高いユニットで早めに階段を上がり、最初の増援に備えよう。そのあと攻めてきた敵を効果範囲の広いアーツでまとめて倒し、3体以下にすると⑨～⑪のハウルデーモンが増援として出現する。この⑨～⑪のうち2体をすばやく倒せば、カニが出現するはずだ。

◀出現位置は味方の初期配置の近くなので、すぐに接近されてしまう。不意をつかれないように。

Quest ■発生場所｜カルトゥーラ地方/パールパーク

炎にたぎる街

出撃	6	編成	6
強制出撃	——		
報酬	セブンスノート		

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ○

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	グリフォン	34	1097	38	4	3	陸上
❷	無	ハウルビートル	35	2092	34	2	1	陸上
❸❹	無	ハウルビートル	34	2025	34	2	1	陸上
❺❻	無	ハウルスネーク	35	1046	32	2	2	陸上
❼	無	ハウルスネーク	34	1012	32	2	2	陸上
⑧	無	グリフォン	37	1205	38	4	3	陸上
⑨	無	グリフォン	36	1168	38	4	3	陸上
⑩	無	グリフォン	35	1133	38	4	3	陸上

敵増援

敵が5体以下になると⑧～⑩が出現。

おすすめユニット

ユニット名
ガストン
アタックが高いうえに横一列に並んだ敵をまとめて攻撃できるので、敵を倒しやすい。

アイテム

No.	アイテム名
[illegible]	バイタルンエキス
❼	メンタルンエキス

BASIC ハウルビートルに集中攻撃

最初から出現している敵は7体で、増援が3体現れる。❷～❹のハウルビートルはHP2000以上なので、強力なアーツで集中攻撃しよう。初期配置から右上に向かって❸のハウルビートルを倒したあと、❷のハウルビートルがいるほうへ移動する。そこから反時計回りで❻のハウルスネークや❶のグリフォンを倒していくといい。敵増援は左から出現するので、時計回りよりは反時計回りのほうが安全なのだ。

BASIC 氷結状態でハウルビートルを撃破

このステージの敵をすばやく倒す方法は、敵を氷結状態にすること。❷～❹のハウルビートルはHPが高いが、レジストは低く氷結状態にしやすい。サティやガストンなどは一度に複数の敵に攻撃できるため、ラピス「氷結の結晶」を装備させてハウルビートルを倒そう。また、グリフォンが風属性のアーツ「かまいたち」を使うので、風属性のダメージを減らすラピス「極風のお守り」をあらかじめ装備しておこう。

TECHNIQUE 目的に応じた出撃ユニットの編成

第28章までストーリーを進めれば、アリスとテレスを除き、メインストーリーで仲間になる味方は全員そろう。ストーリー終盤に向けて、最終決戦に出撃させる味方のLVアップを図るように考えていこう。また、2周目以降に備え、LVの低い味方を出撃させてEXPを稼がせるのもいい。

右の表では、長所をお互いに伸ばせる味方の組みあわせを紹介しているので、参考にしてほしい。

●相性のいいユニットの組みあわせ

組み合わせ	内容
ロラン+魔女6人	各エンゲージでさまざまな場面に対処可能。
ラッシュ+ディア	ラッシュのガードをディアの「プロテクション」で強化。
ポプリ+サティ	ポプリのスピードをサティの「フライト」で強化。
リーナ+カレン	離れた位置から攻撃可能。
キャバ+ジョジィ	状態異常にさせるアーツが豊富。
ラッシュ+ガストン	アタックをとにかく高めて敵を倒す。

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ×

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	闇	Fキングデーモン	42	1805	44	4	5	飛行
❷❸	闇	ハウルデーモン	39	1321	42	4	5	飛行
❹❺	無	バジリスク	39	845	38	4	3	陸上
❻〜❽	無	ハウルスネーク	38	1228	32	2	2	陸上
⑨〜⑪	闇	Fキングデーモン	43	1863	44	4	5	飛行

敵増援

敵が3体以下になると⑨〜⑪が出現。

WARNING

Fキングデーモン		アタック	292	ガード	28
		マジック	34	レジスト	167
No.	⑨〜⑪	テクニック	138	スピード	187
使用アーツ	ブラッドヘイト				

おすすめユニット

ユニット名
ディア
闇属性の敵が出現するので、光属性のディアを出撃させておきたい。

アイテム

No.	アイテム名
❶	HPMP+20%
❷	バイタルンエキス

BASIC 闇属性には光属性で対抗

初期配置の敵は8体だが、敵が3体以下になると、左のほうから増援のFキングデーモンが3体出現する。ラッシュなどJUMPの低い味方は上に向かわず、❼のハウルスネークや、増援のFキングデーモンを倒すといい。右の段差を進む味方は、❹❺のバジリスクや❻のハウルスネークを倒しながら登っていこう。

敵増援が出現したら、下に残った味方はすぐに合流させ、回復系アーツを使えるユニットと一緒に動かすといい。このときDPをためていれば、3体のFキングデーモンと戦うときに、FDで一気にダメージを与えられる。

◀増援は右の段差から離れた位置に出現する。段差の敵をすべて倒してからでも、合流は間にあう。

EXTRA EXPを多く入手するチャンス

このステージには、敵増援を含めてFキングデーモンが4体も出現する。Fキングデーモンを倒せばEXPを稼ぎやすいので、LVアップさせたい味方を優先して出撃させよう。

Fキングデーモンが使うアーツ「ブラッドヘイト」は、大ダメージを与えつつ、攻撃した相手のHPを吸収するというもの。このアーツを使われると、せっかくダメージを与えても、すぐにHPを回復されてしまう。なるべく長期戦を避けたいので、混乱状態にして同士討ちをさせるのもひとつの手だ。敵同士で戦って弱ったところを、LVを上げたい味方でとどめを刺そう。

◀混乱によって敵は無差別に攻撃する。とどめを刺すとき以外は接近しないようにしよう。

勝利条件 バルバを倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	銀	バルバ	39	3400	46	5	5	飛行
❷	闇	ハウルデーモン	37	1158	42	4	5	飛行
❸	闇	ハウルデーモン	36	1123	42	4	5	飛行
❹	火	レッドケルベロス	36	1618	35	3	2	陸上
❺❻	火	レッドケルベロス	35	1569	35	3	2	陸上
❼❽	無	ハウルスネーク	35	1046	32	2	2	陸上
❾	無	ハウルスネーク	34	1012	32	2	2	陸上
⑩⑪	闇	ハウルデーモン	37	1158	42	4	5	飛行
⑫	闇	ハウルデーモン	36	1123	42	4	5	飛行
⑬	闇	Fキングデーモン	40	1581	44	4	5	飛行

敵増援

敵が3体以下になると⑩〜⑫が出現。ロランの行動が6回終了後に、敵が5体以下だと⑬が出現。

WARNING

Fキングデーモン		アタック	250	ガード	25
		マジック	29	レジスト	144
No.	⑬	テクニック	118	スピード	159
使用アーツ	ブラッドヘイト				

おすすめユニット

ユニット名
ディア
闇属性の敵が多く、ディアの光属性のアーツ「フォトンアクシス」が効果的。

アイテム

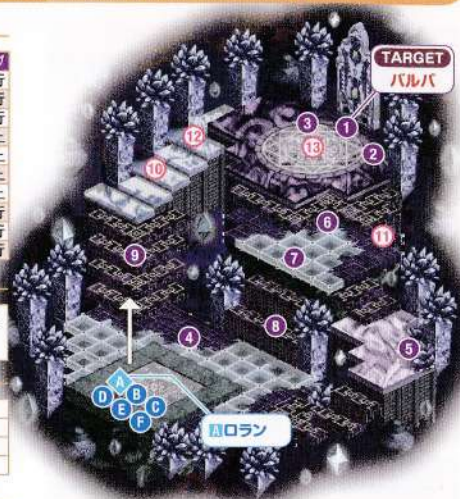
No.	アイテム名
❶	ドライブオール
⑬	エルフィリア

BASIC バルバのFDに要注意

敵の数が多いため、HPやMPの消耗は避けられない。連戦となるので、あらかじめ1戦目と2戦目のメンバーを振り分けておこう。

戦闘がはじまったら初期配置付近の❹のレッドケルベロスを倒し、左側の階段へ。そこで敵を倒していると、❶のバルバが接近してくる。バルバはFD「アルタニクフィア」のLV2を使用するので、オトリを出し、ダメージを最小限にすること。あとは物理攻撃型のアーツやFDで反撃しよう。

TARGET　バルバ〔第二形態〕

アタック	350	マジック	203	テクニック	188
ガード	223	レジスト	304	スピード	91
使用アーツ	ダークブレス、ブラッドヘイト				

EXTRA 「エルフィリア」を入手するには?

テクニックが20ダウンするものの、アタックが65アップするリーナの武器「エルフィリア」は、温泉バトルをすべてクリアするまでは最強の武器だ。敵増援で出現する⑬のFキングデーモンを倒して入手しよう。

Fキングデーモンを出現させるには、積極的にアーツやFDを使って、敵の数を減らせばいい。❶のバルバを倒すとクリアになってしまうため、オトリを出して、バルバから受けるダメージを抑えつつ敵を倒そう。条件を満たしてFキングデーモンが出現したら、味方を二手に分けて一方はFキングデーモンのもとへ。倒したあとに、もう一方の味方でバルバに攻撃を開始しよう。

◀Fキングデーモンの出現する位置はバルバの近く。すぐ接近できるようにしておきたい。

Main ■発生場所｜アルタナ界/死者の回廊

第29章AB 遺志を継ぐもの②

出撃	6	編成	5
強制出撃	ロラン		
出撃志願	——		

勝利条件 バルバを倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	銀	バルバ	40	4200	46	5	5	飛行
❷❸	闇	ハウルデーモン	37	1158	42	4	5	飛行
❹〜❻	闇	ハウルデーモン	36	1123	42	4	5	飛行
⑦	無	ハウルスネーク	37	1112	32	2	2	陸上
⑧	無	ハウルスネーク	35	1046	32	2	2	陸上
⑨	闇	ハウルデーモン	37	1158	42	4	5	飛行
⑩	闇	ハウルデーモン	36	1123	42	4	5	飛行
⑪	無	Fゴーレム	40	2142	42	5	2	陸上

敵増援

敵味方をあわせて24回行動すると⑦⑧、42回行動すると⑨⑩が出現。ロランの行動が12回終了後に、敵が1体だと⑪が出現。

WARNING

Fゴーレム		アタック	273	ガード	125
		マジック	4	レジスト	117
No.	⑪	テクニック	118	スピード	65
使用アーツ	——				

おすすめユニット

ユニット名
カレン
カレンのアーツ「飛翔弾」であれば、射程が長く高低差も気にせず攻撃できる。

アイテム

No.	アイテム名
❶	リバイブオール
⑪	グランヴァルド

BASIC ハウルデーモンから倒そう

1戦目とは違い、味方の初期配置がステージ中央になっている。❶のバルバに近く、すぐに接近してアーツやFDで倒したいが、バルバのHPは4200と高く簡単には倒せない。また、5体のハウルデーモンが段差の下から登ってくるため、すぐに囲まれる。ここはバルバにガードが高いオトリを向かわせ、ほかは段差の下にいるハウルデーモンから倒していこう。敵が残り2体になったら、バルバへ攻撃するといい。1戦目に比べてステータスが全体的に高いが、戦い方は同じく物理攻撃型のアーツやFDで攻めよう。

TARGET バルバ［第二形態］

アタック	361	マジック	208	テクニック	194
ガード	231	レジスト	314	スピード	94
使用アーツ	ダークブレス、ブラッドヘイト				

EXTRA 攻撃に耐えながら出現を待つ

2戦目では、敵増援で出現する⑪のFゴーレムを倒すと、アタックが70アップ、テクニックが10アップするラッシュの槍「グランヴァルド」が手に入る。優れた武器なのでぜひ入手しよう。

⑪のFゴーレムを出現させるには、ロランの行動回数が12回終了後に、敵を1体にしておかなくてはならない。❶のバルバ以外の敵を倒すのは簡単だが、1戦目以上にバルバの攻撃に耐えなければならない。そのため、オトリが戦闘不能になっても対処できるよう、ユニットを復活させるアーツ「リヴァイブ」が使える味方を出撃させておこう。バルバの攻撃をしのぎ、Fゴーレムが出現したら、オトリ以外の味方で出現場所に向かい、アーツやFDを連発してすばやく倒したい。

◀Fゴーレムは、ガードよりもレジストが低いので、魔法攻撃型のアーツで攻めると倒しやすい。

Quest ■発生場所｜ヨツンコック地方/ブルヘルム火山

火山に住まうモノ

出撃	6	編成	6
強制出撃	——		
報酬	マナ・マテリアル		

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ○

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	ミノタウロス	36	1348	34	3	2	陸上
❷	無	ミノタウロス	35	1308	34	3	2	陸上
❸❹	無	ミノタウロス	34	1266	34	3	2	陸上
❺❻	無	ハウルスネーク	35	1046	32	2	2	陸上
❼	無	ハウルスネーク	34	1012	32	2	2	陸上
⑧〜⑩	闇	ハウルデーモン	36	1123	42	4	5	飛行
⑪〜⑬	闇	ハウルデーモン	35	1090	42	4	5	飛行

敵増援

敵が3体以下になると⑧〜⑬が出現。

おすすめユニット

ユニット名
サティ
飛行タイプなので、地形を気にせず移動でき、敵に攻撃をしやすい。

アイテム

No.	アイテム名
❶	バイタルンエキス
❼	メテオボム

BASIC 敵の進路をふさぎながら戦おう

溶岩が水路のように張り巡らされたステージ。初期配置の敵は7体だが、増援によってさらに6体も出現する。最初の7体は陸上タイプのユニットのため、溶岩の上を歩けない。味方を狭い道に移動させ、敵が移動したり飛び移る場所をふさげば、魔法攻撃型のアーツで一方的に攻撃でき、簡単に倒せるのだ。

ただし、増援は飛行タイプのため、溶岩の上も移動してくる。サティなら溶岩の上を移動できるので、敵の移動にあわせて動き、魔法攻撃型のアーツで攻撃していこう。

EXTRA 地形を生かしてまとめて倒す

このステージでは、足場が限られているため、敵が集まりやすい。そのため、敵増援を出さずにクリアすることも可能だ。まずは初期配置近くの岩場で味方を待機させ、敵が集まってくるのを待つ。このとき、敵が溶岩を飛び越えられないよう、着地点をふさいでおくのがポイントだ。敵が集まってきたら、射程の長い味方で敵を3体まで倒しておく。そして、残りの4体のHPを400ぐらいまで減らそう。あとはアルティの「イグニスブレイズ」やファティマの「ブリーズダスト」など、広範囲を攻撃できるアーツで一掃するといい。

CHECK POINT 最終決戦の前に

いよいよ次の第30章がメインシナリオの最後となる。もう一度、装備やラピスの組みあわせを確認しておこう。もしも、味方のLVや装備に不安があれば、ディアに突入するかと聞かれたときに『いいえ』を選択すれば、エリアマップに戻れる。クエストでやり残したものがないかギルドに戻って確認したり、LVアップをしておこう。もちろん、装備の確認も忘れないこと。

◀第30章に進む前に温泉バトル（→P.153）にもチャレンジしてみよう。

Quest ■発生場所｜トトリー砂漠地方/トトリー砂漠

青と黄色の選択

出撃	6	編成	6
強制出撃	——		
報酬	冥鞭メノエイデス		

勝利条件	ケルメドもしくはドードを倒せ	敗北条件	味方の全滅	再戦	×

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	Fゴブリン	45	2000	48	3	2	陸上
❷	無	Fミノタウロス	45	2500	45	3	2	陸上
❸	無	ゴブリン	40	1234	44	3	2	陸上
❹	無	ゴブリン	39	1194	44	3	2	陸上
❺	無	ゴブリン	38	1157	44	3	2	陸上
❻	無	ミノタウロス	40	1683	34	3	2	陸上
❼	無	ミノタウロス	39	1630	34	3	2	陸上
⑧	無	ゴブリン	43	1359	44	3	2	陸上
⑨	無	ゴブリン	42	1316	44	3	2	陸上
⑩	無	ミノタウロス	43	1854	34	3	2	陸上
⑪	無	ミノタウロス	42	1796	34	3	2	陸上
⑫	無	ミノタウロス	41	1739	34	3	2	陸上

敵増援

敵が4体以下になると⑧～⑫が出現。

おすすめユニット

ユニット名
サティ
MOVE、JUMPが高いサティなら移動しやすく、アーツによる攻撃も強力。

アイテム

No.	アイテム名
❶	施しのオーラ
❷	集中のオーラ

BASIC 全員で敵を倒しながら進む

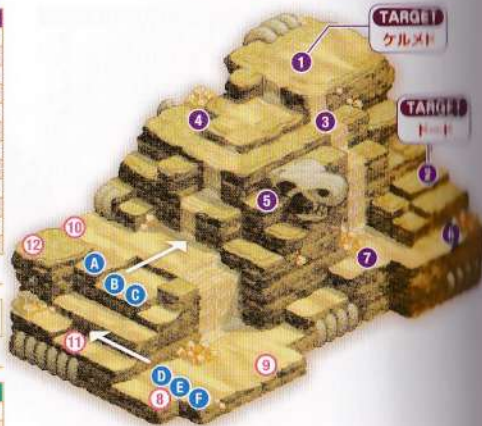
このステージに出現する敵はLV40前後が多いため、味方のLVがそれよりも5以上低いと苦しい戦いになる。味方の初期配置は離れているが、そのまま二手に分かれて進むとあっさり返り討ちにあう可能性が高い。味方を合流させながら敵へ向かおう。❶のFゴブリン、ケルメドと❷のFミノタウロス、ドードはどちらもガードが低い。物理攻撃型のアーツやFDで攻撃するといい。

ケルメドを倒すと行動順が回るたびに最大HPの10%を回復するラピス「施しのオーラ」が、ドードを倒すと行動順が回るたびに最大MPの10%を回復するラピス「集中のオーラ」が手に入る。

TARGET ケルメド

アタック	168	マジック	37	テクニック	151
ガード	79	レジスト	115	スピード	181
使用アーツ	——				

TARGET ドード

アタック	121	マジック	209	テクニック	101
ガード	95	レジスト	182	スピード	121
使用アーツ	ランドスティング				

EXTRA 2個のラピスを手に入れるには?

❶のケルメド、❷のドードを同時に倒せば、ラピスが2個とも手に入る。そのためには、この2体以外の敵を増援も含めてできるだけ倒し、同時撃破しやすい状況を作り出そう。

まずは、二手に分かれて配置された味方を合流させ、❹❺のゴブリンを攻撃しながら山の中腹へ。そのあと、❸のゴブリンを倒すと敵増援が現れる。ガードの高い味方でケルメドを引きつけながら、初期配置近くへ戻り増援を迎え撃とう。

増援をすべて倒したら、再び山頂に向かい、ケルメドとドードに攻撃を加えてHPを500ぐらいまで減らしていく。最後はアルティの「イグニスブレイズ」やファティマの「ブリーズダスト」など、効果範囲の広いアーツで一掃しよう。

◀味方を集めておき、ケルメドとドードが近づいてきたところを効果範囲の広いアーツで攻撃しよう。

Main ■発生場所｜アルタナ界/聖域

第30章AB 無垢なる魂の園①

出撃	6	編成	5
強制出撃	ロラン		
出撃志願	——		

勝利条件	エリシアを倒せ	敗北条件	味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶❷	銀	アヤノの影	40	1468	45	5	3	陸上
❸	銀	エリシア	43	3200	45	3	3	陸上
❹	無	ハウルビートル	38	2658	34	2	1	陸上
❺	無	ハウルビートル	37	2545	34	2	1	陸上
❻❼	無	ハウルフラッグ	37	1112	32	3	5	水陸
⑧	無	バジリスク	38	1052	38	4	3	陸上
⑨	無	バジリスク	37	1019	38	4	3	陸上
⑩⑪	火	レッドケルベロス	37	1668	35	3	2	陸上
⑫	闇	ハウルデーモン	39	1235	42	4	5	飛行
⑬	闇	ハウルデーモン	38	1196	42	4	5	飛行
⑭⑮	無	ハウルスネーク	38	1148	32	2	2	陸上

敵増援

敵が5体以下になると⑧～⑪、3体以下になると⑫～⑮が出現。

WARNING

アヤノの影		アタック	235	ガード	62
		マジック	111	レジスト	280
No.	❶❷	テクニック	110	スピード	121
使用アーツ	蒼穹呼法、瞬く白刃				

おすすめユニット

ユニット名
リーナ
細長いステージなので、リーナのアーツ「影抜き」だと攻撃しやすい。

BASIC 中央で戦って接近を待つ

出現する敵は増援もあわせて15体と多い。ただし、❸のエリシアさえ倒せばクリアとなるため、すべての敵を倒す必要はない。戦闘がはじまったらエリシアに向かって移動させよう。左上のエリシアとアヤノの影は最初は動かないので、まずは中央でハウルビートルと戦うといい。

TARGET エリシア

アタック	156	マジック	326	テクニック	209
ガード	164	レジスト	275	スピード	108
使用アーツ	裁きの雷、断罪の雷				
FD	カタストルフ			系統	攻撃系
属性	無	照準	ひし形	範囲	単体
対象	敵	射程	1～3	高低制限	6
効果	創造にして原点の力で魔法ダメージを与える。				
使用章	第30章AB①				

BASIC やっかいなアーツに注意

アヤノの影は、味方のアヤノと同じアーツ「瞬く白刃」や「蒼穹呼法（そうきゅうこほう）」などを使ってくる。なかでもクリティカル率100%の「瞬く白刃」は、使われるとかなりやっかいだ。回復役の味方とともに行動するようにしよう。

エリシアは「断罪の雷」というアーツを使ってくるが、威力よりも効果範囲が広いことに注意。複数の味方がダメージを受けるので、回復の手段はいくつも用意しておこう。エリシアはさらに、DPがたまると3マス内の相手に、4倍の魔法ダメージを与えるFD「カタストルフ」も使ってくる。そのため、まっすぐ近づいてしまうと、アヤノの影とともに攻撃してきて、大ダメージを受ける可能性が高い。

◀離れた距離から使うアーツ「裁きの雷」では、「断罪の雷」の半分程度のダメージを受ける。

Main ■発生場所｜アルタナ界/聖域

第30章AB 無垢なる魂の園②

出撃 6 編成 6
強制出撃 ロラン
出撃志願 ——

勝利条件 エリシアを倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	銀	エリシア	50	7000	56	0	0	陸上

おすすめユニット

ユニット名
リーナ
エリシアの前にはふたりしか移動できない。離れた位置から攻撃できるリーナが効果的。

アイテム

No.	アイテム名
❶	マナ・マテリアル

TARGET エリシア
Aロラン

BASIC ノ・アのあとが攻撃のチャンス

第二形態のエリシアのHPは7000と高いうえ、自分の行動順のたびにHPを回復する。また敵は動かないものの3種類のアーツを持つ。なかでも効果範囲が広くて威力の高い「ノ・ア」がやっかい。MPを回復させる「新シキ命ヲ……」のあとに射程内に相手がいたら、必ず使ってくるのだ。味方のひとりをオトリにしてエリシアに近づき、「ノ・ア」を使ったあとのスキをついて一気にダメージを与えよう。

TARGET エリシア【第二形態】

アタック	200	マジック	392	テクニック	234
ガード	289	レジスト	368	スピード	110
使用アーツ	ノ・ア、新シキ命ヲ……、浄化の雷				
FD	アポカリプス			系統	攻撃系
属性	無	照準	十字	範囲	単体
対象	敵	射程	1~7	高低制限	6
効果	森羅万象を揺るがし魔法ダメージを与える。				
使用章	第30章AB②				

BASIC アイテムでDPをためる

長期戦を挑んでも勝ち目はないので、いかに少ない行動回数で大ダメージを与えるかがポイントだ。使うとDPが増える「ドライブソーダ」などのアイテムを使ってDPを300までためてから、すみやかにエリシアに接近。味方全員でFDを叩き込もう。アイテムがない場合は、味方同士で攻撃しあってでもDPをためておくこと。

ただし、エリシアの前にはふたり分のスペースしかないので、FDの射程が長い味方も出撃させておきたい。近づくと「ノ・ア」で攻撃されるので、HPを回復させる用意もしておこう。

DATA 貴重なラピスの入手をめざして

メインシナリオを第30章まで進めていれば、大半のラピスは入手できているはずだ。しかし、全部で123個あるラピスのなかには、通信対戦（→P.179）でしか手に入らないものがある。

通信対戦では味方の平均LVが高いほど、優れたアイテムが手に入る。右の表にある貴重なラピスを入手するためにも、全員の平均LVを上げて通信対戦にチャレンジしてみよう。

●通信対戦でのみ手に入るラピスリスト

名称	効果
呪いの短剣	全ステータスが30アップする代わり、DPがたまらなくなる。
破壊の塊	瀕死になると与えるダメージが30%増える。
白焔の宝玉	火属性の攻撃なら相手のレジストを無視できる。
慈水の宝玉	水属性の攻撃なら相手のレジストを無視できる。
翠蘭の宝玉	木属性の攻撃なら相手のレジストを無視できる。
舞風の宝玉	風属性の攻撃なら相手のレジストを無視できる。
閃光の宝玉	光属性の攻撃なら相手のレジストを無視できる。
氷影の宝玉	闇属性の攻撃なら相手のレジストを無視できる。

Quest ■発生場所｜王都カルナヴァ/王府訓練所

流浪の冒険者達

出撃 6 編成 6
強制出撃 ——
報酬 20000R

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅　再戦 ○

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	F弓兵	43	1800	46	5	2	陸上
❷	無	F勇者?	44	2300	45	4	2	陸上
❸	無	Fプリースト	42	2500	42	4	3	陸上
❹	無	Fメイジ	42	1600	42	2	2	陸上

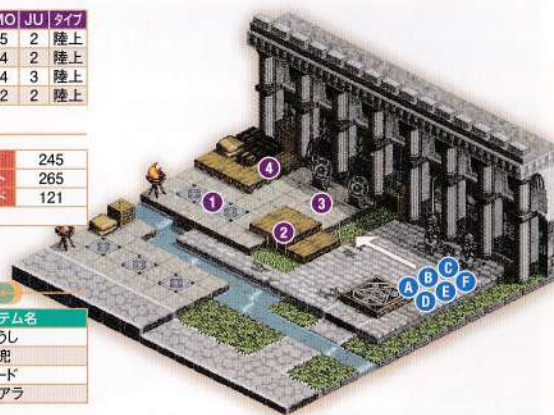
WARNING

F勇者?		アタック	280	ガード	245
		マジック	173	レジスト	265
No.	❷	テクニック	116	スピード	121
使用アーツ	シャインバレット、キュアー				

おすすめユニット

ユニット名
ポプリ
威力が高い必中攻撃のアーツ「バーストスタンプ」でダメージを与えていこう。

アイテム

No.	アイテム名
❶	ソロンのぼうし
❷	アイギスの兜
❸	ケイロンフード
❹	天女のティアラ

BASIC F勇者?から先に倒そう

敵は4体ともLVが40前半で、すべてのステータスが高く手強い。まずは、接近してくる❷のF勇者?に攻撃していこう。このとき、❹のFメイジが射程の長いアーツ「クロムピアーズ」で攻撃してくるので、味方の回復はしっかり行うこと。F勇者?を倒したら次は❸のFプリーストを狙う。アタックは高いが、テクニックは低いのでスピードが高いポプリなら攻撃を避けやすい。Fプリーストと戦っている間に、射程の長い味方は❶のF弓兵を攻撃していこう。

3体を倒し終えたら、残ったFメイジへと味方を向かわせよう。移動させるときは、敵アーツの効果範囲に複数の味方が巻き込まれないように注意すること。近づいたらアーツやFDで倒そう。

◀Fメイジのアーツ「クロムピアーズ」は威力が高いので、大ダメージを受けてしまう。

BASIC AOの高さに対抗

敵のAOが高くどうしても勝てないなら、こちらもAOの高い味方でチャレンジしてみよう。リーナ、ポプリ、サティ、アヤノといった味方なら十分に行動順が回ってくるので、攻撃しやすくなるはずだ。ポプリの「バーストスタンプ」、サティの「エアロツイスター」といったアーツを使って❷のF勇者？を倒そう。AOが高ければ、❹のFメイジにすぐに接近できるので、AOが45と高いアヤノでFメイジを倒しに移動させ、残った味方で❸のFプリーストと❶のF弓兵の相手をしよう。

F弓兵はアーツ「コンフュシュート」を使ってくるが、スピードが高い味方であれば避けられる。ただし、当てられて混乱状態になると同士討ちする危険があるため、早めに倒すこと。

◀敵のHPが高いので、威力の高いアーツを連発していかないと倒すのに時間がかかる。

Quest ■発生場所｜ヨツンコック地方/ブルヘルム火山

煉獄の敵

出撃	6	編成	6
強制出撃	——		
報酬	炎杖エクリクシス		

勝利条件	敵をすべて倒せ	敗北条件	味方の全滅	再戦	×

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	無	Fファントム	47	4500	42	6	3	陸上
❷❸	無	Fゴーレム	45	3200	42	5	2	陸上
④〜⑨	火	Fフレアボム	41	1791	42	3	5	飛行

敵増援

敵が1体になると④〜⑨が出現。

WARNING

Fフレアボム		アタック	136	ガード	6
		マジック	7	レジスト	6
No.	④〜⑨	テクニック	81	スピード	58
使用アーツ	弩爆発				

おすすめユニット

ユニット名
サティ、カレン
溶岩の上を移動できるサティ、アーツの射程範囲の広いカレンなら効率よく戦える。

アイテム

No.	アイテム名
❶	ぎょこうのばぁ
❸	獄炎の結晶

BASIC 数の多いFフレアボムに注意

すべての敵がFビーストというステージだ。最初から出現している敵は3体しかいないが、増援で6体も出現する。まず、味方をステージ中央の岩場に移動させ、❷のFゴーレムから狙おう。HPが3200と高いのでサティの「エアロツイスター」やカレンの「飛翔弾」などのアーツでダメージを与えていくといい。次に❸のFゴーレムを狙うときは一度戻り、味方の初期配置付近で戦うこと。そうしないと❸のFゴーレムを倒したときに、増援として現れる④〜⑨のFフレアボムに攻撃されてしまう。あとは⑥のFフレアボムから反時計回りで進んでいき、❶のFファントムが接近してきたらアーツやFDで倒していこう。

◀味方が密集するので、移動のときは行動順をチェック。移動先を味方同士でふさがないこと。

BASIC MPを回復させつつ戦う

出現する敵のHPが多いので、アーツを使用して敵を倒そうとしてもMPが足りなくなる可能性がある。HPが多い敵を倒していくには装備するラピスの組みあわせが重要だ。アーツをよく使う味方には、行動順が回ってくると最大MPの10%を回復するラピス「集中のオーラ」や、最大MPを増やす「MP+30%」を装備させておきたい。

MPを回復しながら戦えば❶のFファントムを倒すときにアーツを使っても、❷❸のFゴーレムや、④〜⑨のFフレアボムと戦うときにMPが不足しない。さらにMPを節約したいなら、アーツの代わりに「フレアボム」などのアイテムで攻撃するのも手だ。

◀消費MPが多いアーツを使っても行動順が回ると回復していくので、アーツを多用しやすくなる。

温泉バトルの基礎知識

謎の生き物コピンとヴァネッサに乗っ取られてしまった各地の温泉に平和を取り戻すため、戦うロランたち。勝利の先に待ち受けるのは……!?

最大LV80の強敵が待つ温泉バトル

第23章以降のタイミングで、ヘミール幽水遺跡で情報収集を2回行うと、温泉バトルが挑戦可能に！　温泉は全部で5カ所あり、温泉の解放をめざして7種類のコピンと「紅蓮の魔女」のヴァネッサと戦うことになるのだ。ただし、前作のキャラクターであるヴァネッサは、最大でLV80の強敵なので、挑むタイミングを考えよう。

◎クエストの特徴

- 第23章以降にヘミール幽水遺跡で情報収集を2回行うことで、挑戦できるようになる。
- 戦闘は連戦が基本となる。
- コピン7種類と、ヴァネッサが敵ユニットとして出現。
- 戦闘終了後、温泉会話（→P.217）が発生する。
- 5カ所の温泉バトルをすべてクリアすると貴重なラピスが入手できる。
- 制覇後、ヘミール幽水遺跡にショップが出現する。

温泉での戦闘

温泉バトルで発生する戦闘は、ひとつの温泉につき全5戦。1戦目と2戦目、3戦目と4戦目は連戦となり、1戦目を終えるとHPやMPを一定量回復できるがHPやMPを回復するアイテムなどは必要だ。連戦を終えたあと、次の戦いに不安があるなら一度エリアマップに戻ってもいい。エリアマップに戻ってから再挑戦しても、前回勝利したステージの続きからはじめられるので、勝てないならLVを上げてチャレンジしよう。

水着姿の仲間と温泉会話

温泉での激戦に勝利すると、ご褒美として水着姿のキャラクターとの温泉会話が楽しめる。女性キャラクターだけではなく、男性キャラクターとも入浴できる温泉会話は、全部で45種類ある。ただし、1カ所の温泉で会話できるのは2、4、5戦目終了後の3回のみで、出撃したキャラクターのなかからひとりしか選べない。すべてのキャラクターとの会話イベントを楽しむには、3周目までプレイが必要だ。

温泉バトルショップデータ

すべての温泉バトルに勝利するとヘミール幽水遺跡にショップが出現する。そのショップでは最強武器や、性能が高い防具などが買えるのだ。ただし、どれも値段が高く、すべてを買うにはお金がいくらあっても足りない。クエストを繰り返してお金をためて、必要な分をそろえていこう。

カルサード地方／ヘミール幽水遺跡（すべての温泉バトルクリア）

種類	名称	値段
武器	スターリーナイト	10000
武器	ソロ=セラティス	10000
武器	ムン=アルテミス	10000
武器	翼杖ララ=フレア	10000
武器	闇鞭パピヨンロア	10000
武器	光鞭テオレーマ	10000
武器	樹棍ロルベーア	10000
武器	零扇アクエリアス	10000
武器	嵐管プレステール	10000
武器	ぱやん=ぱやん	10000
武器	こぴん=こぴん	10000
武器	シンフォニア	10000
武器	スターパティシア	10000
武器	デスアトラス	10000
武器	ヴァルキュリア	10000
武器	ロッソ=ローザ	10000
武器	エクサキャット	10000
武器	銀華星煌丸・真打	10000
頭防具	ギガラスヘルム	6000
頭防具	白銀の兜	6000
頭防具	ルーンヘルム	6000
頭防具	ミラクルハット	6000
頭防具	太陽のぼうし	6000
頭防具	ルーンキャップ	6000
頭防具	マジカルフード	6000
頭防具	天使の頭巾	6000
頭防具	ルーンフード	6000
頭防具	金のカチューシャ	6000
頭防具	人魚の髪飾り	6000
頭防具	ルーンリボン	6000
胴防具	リフレクター	7500
胴防具	シンフォスター	7500
胴防具	ルーンプレート	7500
胴防具	アンダーシャイン	7500
胴防具	ミラージュベスト	7500
胴防具	ルーンの服	7500
胴防具	神秘の衣	7500
胴防具	イノセントローブ	7500
胴防具	ルーンローブ	7500
胴防具	ミネルバコート	7500
胴防具	精霊のマント	7500
胴防具	ルーンコート	7500
アイテム	バイタルンオール	1500
アイテム	メンタルンオール	1600
アイテム	リフレオール	2000
アイテム	ドライブオール	2000
アイテム	リバイブオール	2500
アイテム	バンノウ薬	300
アイテム	フレアボム	1000
アイテム	炸裂爆弾改	1400
アイテム	メテオボム	2000

Onsen ■発生場所｜ヨツンコック地方/ブルヘルム火山

アルフレア温泉①

出撃	6	編成	6
強制出撃	——		
出撃志願	——		

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	火	ヒコピン	34	844	48	2	5	飛行
❷❸	火	ヒコピン	33	819	48	2	5	飛行
❹❺	火	ヒコピン	32	795	48	2	5	飛行
❻	木	キコピン	35	2005	36	3	5	飛行

WARNING

キコピン		アタック	227	ガード	10
		マジック	65	レジスト	11
No.	❻	テクニック	109	スピード	79
使用アーツ	デコピン、ためる				

おすすめユニット

ユニット名
ポプリ
火属性のダメージを減らせるため、ヒコピンに接近して攻撃しやすい。

BASIC 二手に分かれて戦おう

このステージでは5体のヒコピンのうち、3体が山の中腹に配置されている。まずは、敵が接近してくる前に味方を3人ずつに分けて、左右から近づいてくる❷❹のヒコピンを倒そう。そのあとは二手に分けた味方を山の中腹へと移動させ、遅れて近づいてきた❶❸❺のヒコピンを倒しながらステージ中央で合流させる。

❻のキコピンはHPが2005と高く、またアタックが227と高いため、近づかれて攻撃されると危険だ。しかしガードは10、レジストは11とかなり低いので、大ダメージを与えやすい。味方がそろったら、FDで集中攻撃して一気に倒そう。

BASIC 「デコピン」には要注意

7種類のコピンは、物理攻撃型のアーツ「デコピン」で攻撃してくることがある。この「デコピン」は、射程が1マスと短いものの、威力が高い。温泉バトルを進めて敵のLVが高くなると、「デコピン」だけで1000以上のダメージを受けてしまうこともあるので注意が必要だ。

また、火属性のヒコピンなら火属性、木属性のキコピンなら木属性と、コピン自身と同じ属性の「デコピン」を使ってくる。どのコピンが登場するかをあらかじめ確かめて、その属性のダメージが減らせるラピスを装備しておくことで、戦闘不能になる危険を減らそう。

TECHNIQUE 温泉バトルで出現する敵とは?

温泉バトルには8種類の敵が出現する。それぞれの温泉で最後に戦うヴァネッサを除くと、ほかの7種類はすべてコピンだ。光属性のニコピンはレジストが高く、木属性のキコピンはHPが高いなど、それぞれ属性やステータスなどが大きく異なり、それによって倒し方も変わってくる。それぞれのコピンの特徴を右の表にまとめたので、弱点を見つけて温泉バトルに備えよう。

●7種類のコピンの特徴

ユニット名	属性	特徴
ヒコピン	火	AOが48。行動順が回ってくるのが早い。
ニコピン	光	レジストがとても高く、ガードが低い。
ミコピン	水	アーツ「きゅあー」でHPを回復する。
キコピン	木	HPが高く、ガードとレジストが低い。
フコピン	風	AOが43、MOVEが6。スピードが高い。
ヤコピン	闇	無属性のアーツ「ぐらびてぃあいす」が強力。
はぐれコピン	銀	HPは低いが、ガードとレジストが高い。

Onsen ■発生場所｜ヨツンコック地方/ブルヘルム火山

アルフレア温泉②

出撃	6	編成	6
強制出撃	——		
出撃志願	——		

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	風	フコピン	36	899	43	6	5	飛行
❷	風	フコピン	35	872	43	6	5	飛行
❸❹	風	フコピン	34	844	43	6	5	飛行
❺	風	フコピン	33	819	43	6	5	飛行

おすすめユニット

ユニット名
リヒテル
フコピンよりもAOが高いので、必中攻撃のアーツ「ペネトレイト」で先手をうとう。

BASIC フコピンが近づくまで待つ

味方は3人ずつステージの左右に分かれた状態で配置されている。5体の敵のうち、❸〜❺のフコピンが左側の味方に向かっていくので、左側にはHPの高いユニットと回復役を配置しよう。

フコピンはAOとMOVEが高いので、すぐに味方へ近づいてくる。ただし、最初は移動するだけで攻撃してこないので、近づいてきたところを迎え撃つのがベストだ。フコピンはスピードが高いがガードが低いので、リーナやリヒテルといったテクニックの高い味方が物理攻撃型のアーツで攻撃すると倒しやすい。または、必中攻撃のアーツを使って確実にダメージを与えていこう。

◀フコピンは味方にすぐ近づいてくる。AOが高い味方もわざと待つことで、先手をうてるのだ。

▶リヒテルはテクニックが高く、さらにアーツ「アドバイス」で味方のテクニックを強化できる。

BASIC 連戦に対応した準備を

温泉バトルでは、ヴァネッサとの戦い以外は2回ずつの連戦となる。必ず2、4戦目の敵にも備えた装備で挑もう。また1、3戦目に出撃した味方は、2、4戦目がはじまったときにHPとMPが減っている可能性がある。2、4戦目では出撃するユニットを変えるほうがいいだろう。ただし敵を早めに倒すため、1、3戦目でDPをためた味方を2、4戦目に出撃させるのも手だ。

また、2、4戦目に出撃させる味方にも、1、3戦目の前にそれぞれの属性のダメージを減らせる「お守り」のラピスを装備させておくと、受けるダメージを減らせるのだ。

◀それぞれの属性のダメージを減らすラピスは、第24章以降にボーナスラピスで手に入ることがある。

Onsen ■発生場所｜ヨツンコック地方/ブルヘルム火山

アルフレア温泉③

出撃	6	編成	6
強制出撃	――		
出撃志願	――		

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	光	ニコピン	33	655	40	3	5	飛行
❷	光	ニコピン	32	636	40	3	5	飛行
❸	闇	ヤコピン	35	697	36	2	5	飛行
❹❺	闇	ヤコピン	31	616	36	2	5	飛行

WARNING

ヤコピン		アタック	142	ガード	86
		マジック	104	レジスト	79
No.	❸	テクニック	100	スピード	79
使用アーツ	デコピン、ぐらびてぃあいす				

おすすめユニット

ユニット名
リーナ、サティ
AOとMOVEがともに高いため、敵より先に移動してヤコピンを攻撃できる。

BASIC 先行してヤコピンを倒そう

ここでは、先行して❸～❺のヤコピンを攻撃する味方をⒶ～Ⓒに配置しよう。このユニットは、味方の初期配置近くにいる❷のニコピンを無視して進ませる。❷のニコピンと先に戦うと、ヤコピンが使う射程の長いアーツ「ぐらびてぃあいす」で何度も攻撃されるので注意。

Ⓐ～ⒸにはAOとMOVEが高く、攻撃の射程が長いリーナやサティを配置しよう。なお、Ⓐ～Ⓒに配置した味方は、ヤコピンをすべて倒すまでは攻撃され続けるので、HPが500回復するアイテム「バイタルンエキス」を装備させておくこと。

BASIC 近づくのが難しいヤコピン

ヤコピンはおもに、射程の長い無属性のアーツ「ぐらびてぃあいす」で攻撃してくる。このヤコピンのいるステージのほとんどは、味方とヤコピンの距離が離れているので、近づいて倒すまでの間、何度もダメージを受けてしまう。

ヤコピンには、MOVEの高い味方や、攻撃の射程が長い味方であたり、早めにヤコピンを倒しておこう。また、ヤコピンのいるステージに出撃させる味方には、レジストを強化するラピス「REG+20」などを装備させ、「ぐらびてぃあいす」のダメージを少しでも減らすといい。

CHECK POINT 温泉会話は3回で1セット

温泉会話は温泉バトルを進めていくと最大15回楽しめる。そのなかで同じキャラクターとの会話イベントを3回発生させると、「おまけ」モードに「シーン再生」メニューが追加され、いつでも楽しめる。ただしメインシナリオをクリアすると、以前に会話を発生させた回数がリセットされてしまうのだ。「シーン再生」の項目を増やすなら、温泉バトルクリアまでに選ぶ対象は5人までにしておこう。

◀温泉会話を楽しむなら、同じキャラクターで3回まで発生させておこう。

Onsen ■発生場所｜ヨツンコック地方/ブルヘルム火山

アルフレア温泉④

出撃	6	編成	6
強制出撃	――		
出撃志願	――		

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	闇	ヤコピン	35	697	36	2	5	飛行
❷	闇	ヤコピン	33	655	36	2	5	飛行
❸	木	キコピン	32	1828	36	3	5	飛行
❹	闇	ヤコピン	32	636	36	2	5	飛行
❺	木	キコピン	31	1771	36	3	5	飛行

WARNING

ヤコピン		アタック	130	ガード	79
		マジック	97	レジスト	73
No.	❹	テクニック	92	スピード	72
使用アーツ	デコピン、ぐらびてぃあいす				

おすすめユニット

ユニット名
カレン
基本攻撃の射程が長いため、味方が分散した状況でもすぐに援護ができる。

BASIC まずは包囲から抜け出そう

5体の敵に囲まれているため、移動しにくいステージだ。❶❷❹のヤコピンは射程の長いアーツ「ぐらびてぃあいす」を使ってくるので、味方は分散するように動かないと集中攻撃を受けてしまう。ここはヤコピンが行動する前に倒してしまうのがベストだ。Ⓐ～ⒸⒻに、リーナやカレンといった、攻撃の射程が長い味方を配置。ⒶⒷのユニットで❹のヤコピンを、ⒸⒻのユニットで❷のヤコピンを攻撃するといい。ⒹⒺにはオトリ役となってもらうため、ガードの高いラッシュやガストンを配置しておこう。

ヤコピンを倒したら、ⒸⒻのユニットは❸のキコピンを、ⒶⒷのユニットは❺のキコピン、❶のヤコピンを倒しに向かうといい。

◀光属性の攻撃ならヤコピンに大ダメージを与えられる。LV40のディアなら一撃で撃破も可能。

BASIC 状態異常に弱いキコピン

キコピンはガードとレジストが低いものの、HPがかなり高いので、多少の攻撃では倒せない。そこでおすすめなのが、状態異常を利用した攻撃方法だ。キコピンのようにレジストが低い敵は、簡単に状態異常にすることができる。とくに氷結状態なら、一度基本攻撃を当てるだけでHPに関係なく倒せてしまうので便利だ。キコピンがいるステージには魔法攻撃型のアーツで氷結状態にできるファティマを出撃させるといい。ファティマはMOVEが4と高く、アーツの射程も長いため、キコピン以外の敵に対しても活躍できる。

また、キャパやジョジィもアーツで攻撃した敵を状態異常にできるので、キコピンの数が多いときは一緒に出撃させよう。

◀キコピンの近くにほかの敵がいるなら、混乱状態にさせて敵同士で戦わせるのもひとつの手だ。

Onsen ■発生場所 ヨツンコック地方/ブルヘルム火山

アルフレア温泉⑤

出撃	6	編成	6
強制出撃	——		
出撃志願	——		

勝利条件 ヴァネッサを倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	火	ヒコピン	31	770	48	2	5	飛行
❷〜❹	火	ヒコピン	30	746	48	2	5	飛行
❺	火	ヴァネッサ	32	2782	45	3	3	陸上
⑥	火	ヒコピン	31	770	48	2	5	飛行
⑦〜⑨	火	ヒコピン	30	746	48	2	5	飛行
⑩⑪	火	ヒコピン	31	770	48	2	5	飛行

敵増援

敵が4体以下になると⑥〜⑨が出現。敵味方をあわせて10回行動すると⑩⑪が出現。

おすすめユニット

ユニット名
ルナルナ
火属性の敵に大ダメージを与えられるうえ、回復役としても活躍してくれる。

TARGET ヴァネッサ

BASIC ヴァネッサの倒し方

それぞれの温泉で必ず5ステージ目に登場するヴァネッサ。彼女さえ倒せばクリアとなるので、まずは❺のヴァネッサをめざそう。

ヴァネッサは登場するたびにLVが上がるが、アーツやFDは変わらない。味方に近づき、ひとりなら基本攻撃で、周囲にほかの味方がいれば効果範囲の広いアーツ「ヒートストーム」で攻撃してくる。さらにDPがたまると使ってくるFD「ソルフェニックス」は、一撃で戦闘不能になるほど強力だ。

ヴァネッサとの基本的な戦い方は、まず彼女のFDのダメージを減らせるように、ラピス「獄炎のお守り」を装備したオトリを用意する。そして近づいてきたヴァネッサの攻撃をオトリが受けたら、ほかの味方も近づき、強力なアーツやFDを連発してダメージを与え、一気に倒してしまうのだ。

TARGET ヴァネッサ

アタック	325	マジック	305	テクニック	115
ガード	168	レジスト	147	スピード	79
使用アーツ	アタックブースト、ヒートストーム				
FD	ソルフェニックス			系統	攻撃系
属性	火	照準	十字	範囲	単体
対象	敵	射程	1〜3	高低制限	6
効果	紅蓮の神鳥で魔法ダメージを与える。				
使用章	各温泉バトルの5戦目				

EXTRA EXP稼ぎをするときは

❺のヴァネッサだけ倒してもクリアはできるが、2周目以降のプレイを楽にするために、ヴァネッサ以外の敵を倒してEXPを稼いでおこう。

しかし、ほかの敵を倒しているときに、ヴァネッサに近づかれて攻撃されると大ダメージを受けてしまう。ここはヴァネッサの攻撃を味方が受けることのないように、オトリを用意してほかの味方から彼女を遠ざけよう。戦闘がはじまったら、オトリをヴァネッサに近づける。オトリがヴァネッサの攻撃を耐えている間に、ほかの味方はステージ左側へと移動し、ヴァネッサ以外の敵を倒していくのだ。ヴァネッサの攻撃を受け続ければオトリは戦闘不能となるので、戦闘不能をアーツで回復できる味方を出撃させておこう。

◀ヴァネッサのアーツ「ヒートストーム」は、アリスが使う同名のアーツと違って無属性だ。

Onsen ■発生場所 カルサード地方/オンザーク草原

メテオ温泉①

出撃	6	編成	6
強制出撃	——		
出撃志願	——		

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	銀	はぐれコピン	44	464	34	3	5	飛行
❷	銀	はぐれコピン	42	435	34	3	5	飛行
❸	銀	はぐれコピン	41	421	34	3	5	飛行
④	火	ヒコピン	55	1507	48	2	5	飛行
⑤〜⑦	火	ヒコピン	44	1160	48	2	5	飛行

敵増援

敵が1体になると④〜⑦が出現。

WARNING

はぐれコピン		アタック	279	ガード	690
		マジック	16	レジスト	661
No.	❶	テクニック	156	スピード	85
使用アーツ	デコピン				

おすすめユニット

ユニット名
サティ、ジョジィ
高低差の大きいステージなので、JUMPが5と高い飛行タイプの味方を使おう。

BASIC はぐれコピンにはFDで攻撃を

出現する3体のはぐれコピンは銀属性であるうえ、ガードとレジストが600以上とかなり高いため、基本攻撃やアーツではほとんどダメージを与えられない。地道にDPをため、何度もFDではぐれコピンにダメージを与えて倒そう。

敵が残り1体になると、④〜⑦のヒコピンが増援で出現する。そのうち3体はLV44だが、④のヒコピンだけはLV55。ほかのヒコピンよりもアーツのダメージが大きいので注意すること。

BASIC はぐれコピンに有効なラピス

はぐれコピンは、ガードとレジストが高く、ダメージを与えにくいが、簡単に倒す方法がふたつある。ひとつは「フレアボム」などのアイテムでダメージを与えること。もうひとつは「白焔の宝玉」や「氷影の宝玉」などの「宝玉」のラピスを装備して戦うことだ。これを装備して、ラピスに対応した属性で攻撃すれば、敵のレジストを無視したダメージが与えられる。くわしくはP.175のEXTRAを参照のこと。

CHECK POINT 温泉会話で注意するべきこと

温泉バトルでは2、4、5戦目をクリアすると、出撃した味方との温泉会話が楽しめる。ただし、残念ながら、アリス、テレスのふたりとの温泉会話はないのだ。このふたりで2、4、5戦目をクリアしても、温泉会話は発生しないので注意しよう。また、温泉会話を発生させる味方の選択画面では、それぞれの味方の頭上にFPが表示されているが、会話をしてもFPは上昇しない。

◀戦闘に出撃さえしていればクリア時に戦闘不能になっていても選択できる。

Onsen ■発生場所｜カルサード地方/オンザーク草原

メテオ温泉②

出撃	6	編成	6
強制出撃	——		
出撃志願	——		

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶❷	火	ヒコピン	43	1124	48	2	5	飛行
❸❹	火	ヒコピン	42	1089	48	2	5	飛行
❺	水	ミコピン	45	1314	34	2	5	飛行
❻	水	ミコピン	44	1276	34	2	5	飛行

おすすめユニット

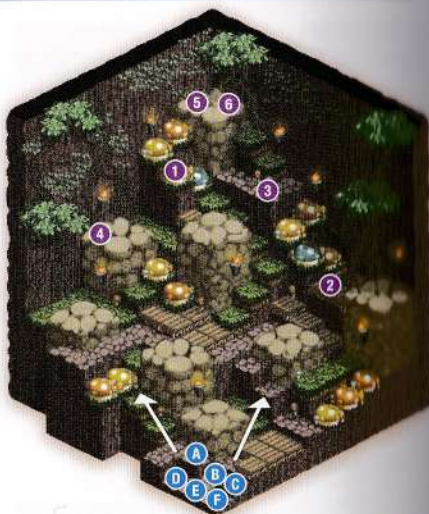
ユニット名
リーナ
MOVEが高く、射程が長いため、HPが減って逃げたヒコピンも攻撃しやすい。

BASIC 「きゅあー」を阻止しよう

このステージでは、6体の敵が山の上に配置されている。低い位置からの攻撃では、敵にダメージを与えにくくなるので、味方が戦いやすい山の中腹まで早めに登れるように、出撃ユニットはMOVEやJUMPが高い味方を選ぶといい。

❶～❹のヒコピンが使うアーツ「ふれいむびらー」は効果範囲が広い。ふたり以上の味方が一度にダメージを受けないように、近づいたら味方同士の間隔を空けて戦うこと。また、❺❻のミコピンは、アーツ「きゅあー」でHPを400ぐらい回復する。瀕死の敵を回復されないためにも、ミコピンは優先して倒しておこう。

◀ミコピンは回復だけではなく、アーツ「ふらっどふぁいあ」で効果範囲の広い攻撃もできる。

▶AOとMOVEの高い味方が先行し、ヒコピンを無視して先にミコピンを倒すというのも手だ。

BASIC 高さ3H以下のマスで待つ

高低差の大きいステージでの連戦となる。高さを生かした戦い方で、敵を効率よく倒していこう。7種類のコピンは、基本攻撃とアーツ「デコピン」なら高低差が4H以上、魔法攻撃型のアーツなら7H以上あると攻撃できない。この特徴を最大限に利用し、このステージをクリアしていこう。

まず、味方は初期配置近くの高さ3H以下のマスへ移動。そこから動かずにいると、ヒコピンもミコピンも攻撃できなくなるため、攻撃をしようと味方の目の前まで近づいてくる。そこで一気に攻撃を集中して倒せば、ミコピンがアーツ「きゅあー」で回復する前に倒せるはずだ。ヒコピンをすべて倒したら、❺❻のミコピンを攻撃していこう。

◀待っていると、近づいてきたヒコピンに何度か攻撃される。必ず回復役を出撃させておこう。

Onsen ■発生場所｜カルサード地方/オンザーク草原

メテオ温泉③

出撃	6	編成	6
強制出撃	——		
出撃志願	——		

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	闇	ヤコピン	45	956	36	2	5	飛行
❷	闇	ヤコピン	44	928	36	2	5	飛行
❸❹	闇	ヤコピン	43	899	36	2	5	飛行
⑤⑥	風	フコピン	43	1124	43	6	5	飛行
⑦⑧	風	フコピン	42	1089	43	6	5	飛行

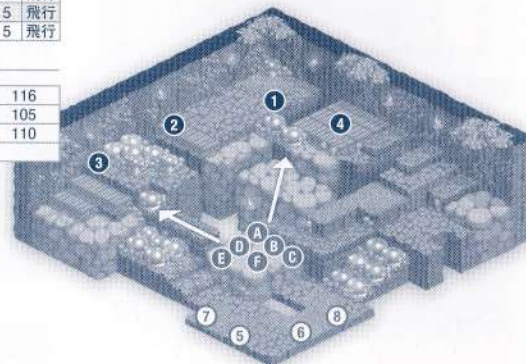
WARNING

ヤコピン		アタック	191	ガード	116
		マジック	138	レジスト	105
No.	❶	テクニック	138	スピード	110
使用アーツ	デコピン、ぐらびてぃあいす				

おすすめユニット

ユニット名
フィル、ルナルナ
ヤコピンからの攻撃を何度も受けるため、回復役を増やして出撃させよう。

敵増援

敵が2体以下になると⑤～⑧が出現。

BASIC 背後からくる敵増援に注意

最初は❶～❹のヤコピンだけなので、味方がまとめて攻撃されないように分散して進もう。アーツ「ぐらびてぃあいす」で何度も攻撃されるため、回復役をふたり出撃させるといい。ただし、回復役が「ぐらびてぃあいす」の射程に入らないようにしていると、敵増援で現れるフコピンにすぐ追いつかれる。そこでラピス「竜巻のお守り」を装備させたオトリを用意しよう。増援の出現する近くでオトリが待っていれば、フコピンはオトリを攻撃する。この間に、ほかの味方はヤコピンに集中できるのだ。

BASIC フコピンは必中攻撃のアーツで

フコピンはAOとMOVEが高い。味方よりも先に行動し、接近してきて風属性のアーツ「うぃんどすらいさ」で攻撃してくるのがやっかいだ。

近づかれたら早めに倒してしまいたいが、フコピンはガードは低いものの、レジストとスピードが高い。そのため魔法攻撃型のアーツではダメージを与えにくく、物理攻撃型のアーツで攻撃しても避けられてしまう。ここはロランの「断裂斬」のような、必中攻撃のアーツを使って攻撃すると確実だ。なかでもロランとポプリの必中攻撃のアーツは威力が高く、フコピンを倒しやすい。

TECHNIQUE コピンにダメージを与えられない武器

味方が装備している一部の武器には、属性が備わっているものがある。温泉バトルで出現するコピンは、はぐれコピンを除き、すべて自分と同じ属性のダメージを減らすラピスを装備している。もし装備している武器に属性が加わっていると、特定のコピンに対しては基本攻撃や物理攻撃型のアーツでほとんどダメージを与えられないのだ。出撃前に、武器とコピンの属性を確認しておこう。

●属性の加わっている性能の高い武器

属性	名称
火	炎杖エクリクシス、翼杖ララ=フレア
光	陽鞭ソルヘリオス、光鞭テオレーマ
水	女雫の扇、水扇マーキュリア、雫扇アクエリアス
木	ドベルグハンマー、樹槌ロルベーア
風	——
闇	エクサキャット、冥鞭メノエイデス、闇鞭パピヨンロア
銀	銀煌丸、銀華星煌丸、銀華星煌丸・真打

Onsen ■発生場所 カルサード地方/オンザーク草原

メテオ温泉④

出撃 6 編成 6
強制出撃 ——
出撃志願 ——

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	木	キコピン	45	2748	36	3	5	飛行
❷	木	キコピン	43	2585	36	3	5	飛行
❸	木	キコピン	42	2504	36	3	5	飛行
❹	水	ミコピン	44	1276	34	2	5	飛行
❺	水	ミコピン	42	1197	34	2	5	飛行
❻	水	ミコピン	41	1159	34	2	5	飛行

WARNING

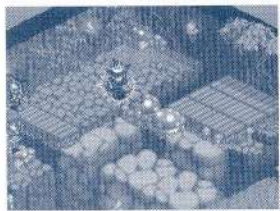
キコピン		アタック	305	ガード	14
		マジック	86	レジスト	15
No.	❶	テクニック	149	スピード	110
使用アーツ	デコピン、ためる				

おすすめユニット

ユニット名
ファティマ
キコピンを氷結状態にできるため、ミコピンに回復されても倒しやすい。

BASIC ミコピンを優先して倒す

❶〜❸のキコピンと❹〜❻のミコピンは、それぞれ離れて配置されている。ミコピンのアーツ「きゅあー」で、キコピンのHPを回復されると戦闘が長引いてしまうので、キコピンよりもミコピンを優先して倒していこう。おすすめは、初期配置から反時計回りで進み、❺❻のミコピンを先に倒していくルートだ。戦っていると❶のキコピンが近づいてくるが、❺❻のミコピンを先に倒してしまおう。

また、このステージで出現するキコピンはどれもHPが2500以上と高く、簡単には倒せない。ファティマを出撃ユニットに加え、キコピンが近づいてきたらアーツ「グラビティアイス」で氷結状態にして、すぐに倒してしまおう。

◀ファティマがキコピンに攻撃されると大ダメージを受ける。アーツは距離を離して使うこと。

BASIC 敵の回復役となるミコピン

ミコピンはHPを回復するアーツ「きゅあー」のほかに、効果範囲の広い「ふらっどふぁいあ」や、威力の高い「デコピン」といったアーツを持つ。3種類のアーツを使い分けるミコピンをそのままにしておくとやっかいなので、早めに倒しておきたい。しかし、ミコピンは敵から守られるように配置されていることが多いので、オトリを使ってミコピン以外の敵を遠ざけるか、射程の長い攻撃でダメージを与えるといい。

ミコピンはレジストよりガードのほうが低い。離れた位置から攻撃するときは、リーナやカレンの物理攻撃型のアーツならダメージを与えやすい。ミコピンのMOVEは2と低いので、射程内に入ったら逃がさずに倒しておこう。

◀ラピス「真珠の守り」を装備すると、ミコピンは、水属性のアーツだとダメージを与えられない。

Onsen ■発生場所 カルサード地方/オンザーク草原

メテオ温泉⑤

出撃 6 編成 6
強制出撃 ——
出撃志願 ——

勝利条件 ヴァネッサを倒せ　敗北条件 味方の全滅

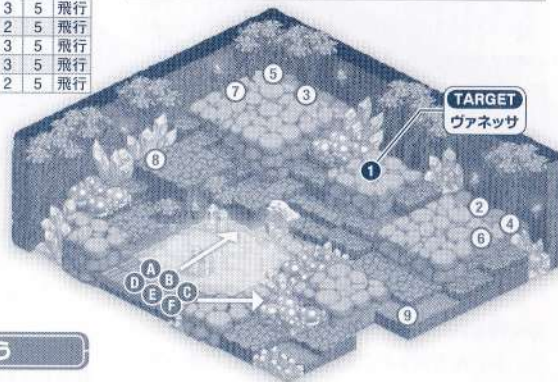
敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	火	ヴァネッサ	42	3811	45	3	3	陸上
②	光	ニコピン	44	928	40	3	5	飛行
③	光	ニコピン	43	899	40	3	5	飛行
④⑤	火	ヒコピン	45	1195	48	2	5	飛行
⑥	光	ニコピン	45	956	40	3	5	飛行
⑦	光	ニコピン	44	928	40	3	5	飛行
⑧⑨	火	ヒコピン	45	1195	48	2	5	飛行

敵増援

敵味方をあわせて6回行動すると②③、14回行動すると④⑤、24回行動すると⑥⑦、34回行動すると⑧⑨が出現。

おすすめユニット

ユニット名
サティ
飛行タイプの強みを生かし、温泉の上から❶のヴァネッサを攻撃し続けよう。

BASIC 陸上タイプの弱点を突こう

味方と❶のヴァネッサが、温泉の対岸にそれぞれ配置されている。敵の初期配置はヴァネッサのみなので、増援がすべて出現していないうちにヴァネッサにダメージを与えておきたい。

ここは、陸上タイプのヴァネッサが温泉の上には進めないことを利用しよう。水陸タイプや飛行タイプの味方で温泉の上を進み、先手をうってヴァネッサを攻撃するのだ。AOとMOVEが高い飛行タイプのサティに先行してもらおう。サティにはラピス「獄炎のお守り」を装備させる。これでヴァネッサのFDとヒコピンからの攻撃ではほとんどダメージを受けないので、危険が減るのだ。さらにラピス「曙光のお守り」を装備させれば、このステージの敵の攻撃をほぼ無効化できる。

そのままサティがヴァネッサを攻撃し続ければ、ほかの味方が近づくときにはヴァネッサのHPが減っているので、倒しやすくなるはずだ。

TARGET ヴァネッサ

アタック	437	マジック	395	テクニック	157
ガード	226	レジスト	194	スピード	110
使用アーツ	アタックブースト、ヒートストーム				

EXTRA ステージを回って敵を全滅

最初は❶のヴァネッサしかいない。しかし、味方と敵の行動回数が増えていくと、増援としてヒコピンとニコピンがそれぞれステージの上と右に出現する。ヴァネッサさえ倒せばクリアとなるが、EXPを稼ぎたいなら敵の全滅を狙おう。

味方はヴァネッサと距離を離すように移動しつつ、ステージを回りながら敵を倒していくといい。出現するヒコピンとニコピンはどちらも飛行タイプのため、中央にある温泉の上をまっすぐ進んでくる。味方が進む道をふさがれるとやっかいなので、近づいてくる敵を集中攻撃して1体ずつ確実に倒していこう。敵を倒してDPをためておけば、ヴァネッサも倒しやすくなる。

◀行動するたびにMPが回復するラピス「集中のオーラ」を装備すれば、アーツで何度も攻撃できる。

Onsen ■発生場所 カルサード地方/アズルケイブ

カメレオン温泉①

出撃	6	編成	6
強制出撃	――		
出撃志願	――		

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	風	フコピン	56	1528	43	6	5	飛行
❷❸	風	フコピン	55	1507	43	6	5	飛行
❹~❻	木	キコピン	56	3514	36	3	5	飛行
❼	木	キコピン	55	3466	36	3	5	飛行

おすすめユニット

ユニット名
カレン、ファティマ
攻撃の射程が長く、キコピンを状態異常にできるので、味方が合流しやすくなる。

BASIC 味方の合流を最優先に

味方は3つに分かれて配置されるが、それぞれの初期配置のすぐ近くにキコピンやフコピンがいて、ほとんど囲まれた状態で戦闘がはじまってしまう。なかでも、ⒶⒷに配置したユニットは必ず❷のフコピンから攻撃されるため、HPの高い味方か回復役を配置しておこう。

それぞれの味方が初期配置近くで戦うと、集中攻撃できないので手こずりやすい。まずは戦いながら移動して、二手に分かれている味方をステージ下で合流させよう。ルートの途中にいる❹❼のキコピンが邪魔になるため、ⒸⒹにはカレンとファティマを配置しておき、ファティマはアーツ「グラビティアイス」で、カレンはアーツ「麻酔弾」でキコピンを攻撃して行動不能にさせるといい。合流したら、近づいてくる敵を倒していき、最後に❶❸のフコピンを倒せばクリアだ。

BASIC LV50を超えた敵ばかりに

カメレオン温泉以降では出現する敵のLVが50以上と、メインシナリオの最後の敵よりもLVが高い。味方よりもLVの高い敵が多くなるので、各属性のダメージを減らすラピスを装備し、それぞれのコピンの弱点を突こう。

◀敵の一撃で戦闘不能になることも多くなる。アイテム「リバイヴボトル」の準備は忘れずに。

TECHNIQUE LVの上げやすい温泉バトル

2周目以降の戦いを楽にするためには、味方全員のLVを上げておきたい。「お守り」と名のつくラピスで、受けるダメージを大きく減らせるコピンだけが出現するステージには、LVを上げたい味方を出撃させよう。出現するコピンが3種類以下なら、その属性のダメージを減らせるラピスを3個とも装備しておけば戦闘不能になりにくい。LVを上げたい味方で敵を倒して多くのEXPを稼いでいこう。

◀ダメージを受けなければLVに差のある敵にも積極的に攻撃していける。

Onsen ■発生場所 カルサード地方/アズルケイブ

カメレオン温泉②

出撃	6	編成	6
強制出撃	――		
出撃志願	――		

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	火	ヒコピン	57	1549	48	2	5	飛行
❷❸	火	ヒコピン	56	1528	48	2	5	飛行
❹	火	ヒコピン	55	1507	48	2	5	飛行
❺	闇	ヤコピン	57	1239	36	2	5	飛行
❻	闇	ヤコピン	56	1222	36	2	5	飛行
❼	闇	ヤコピン	55	1205	36	2	5	飛行

WARNING

ヤコピン		アタック	244	ガード	147
		マジック	173	レジスト	133
No.	❺	テクニック	177	スピード	143
使用アーツ	デコピン、ぐらびてぃあいす				

おすすめユニット

ユニット名
ディア
MOVEが高いうえに闇属性のヤコピンに大ダメージを与える光属性の攻撃ができる。

BASIC ステージを時計回りに進もう

❺~❼のヤコピンがやっかいなステージだ。ここは範囲攻撃でまとめてダメージを受けないように、分散しながら左側に進もう。もし右側に進んでしまうと、❷~❹のヒコピンが向かってきて、遠くからヤコピンがアーツ「ぐらびてぃあいす」を、近くからはヒコピンがアーツ「ふれいむぴらー」を使ってくる。どちらのアーツも範囲攻撃なので、道が狭く味方が分散しにくい右側に進んでしまうと集中攻撃されるのだ。

味方を分散させて左側から時計回りに進み、近づいてくるヒコピンを攻撃しつつ、❼のヤコピンから順番に倒していこう。ヤコピンは高い位置にいることが多いので、高低差でダメージが増減しない魔法攻撃型のアーツでの攻撃が効果的だ。

◀ヤコピンとヒコピンにアーツを連発されると大ダメージを受ける。右の道は避けたほうが無難だ。

BASIC 集中攻撃してくるヒコピン

ヒコピンはAOが48と高いため行動順が早く回ってくる。大勢で集中攻撃をしてくることが多いうえに、効果範囲の広いアーツ「ふれいむぴらー」を使うので、密集しないように注意。ただし、ヒコピンはMOVEが低いので、すぐには味方に近づけない。味方との距離が離れているうちに、射程の長い攻撃でダメージを与えよう。ヒコピンはレジストよりもガードが少し低いので、リーナやカレンの物理攻撃型のアーツで攻撃するといい。

このステージでは、ヒコピンとヤコピンに効果範囲の広いアーツで集中攻撃されると危険だ。とくに左側へ向かうときは、❼のヤコピンに攻撃を集中させるためにも、❷~❹のヒコピンは離れた位置から攻撃して早めに倒してしまおう。

◀ヒコピンのMOVEは2。近づかれる前に攻撃し、早めに倒して味方が受けるダメージを減らそう。

Onsen ■発生場所｜カルサード地方/アズルケイブ

カメレオン温泉③

出撃 6　編成 6
強制出撃 ――
出撃志願 ――

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅

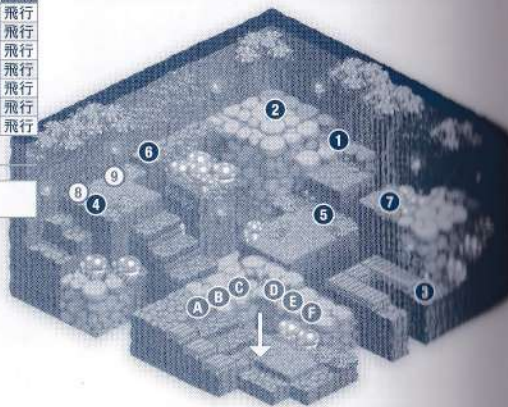
敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	光	ニコピン	57	1239	40	3	5	飛行
❷	光	ニコピン	57	1239	40	3	5	飛行
❸	木	キコピン	56	3514	36	3	5	飛行
❹❺	木	キコピン	55	3466	36	3	5	飛行
❻	水	ミコピン	57	1703	34	2	5	飛行
❼	水	ミコピン	55	1657	34	2	5	飛行
⑧⑨	光	ニコピン	56	1222	40	3	5	飛行

敵増援

敵が3体以下になると⑧⑨が出現。

おすすめユニット

ユニット名
ファティマ
攻撃の射程が長く、ニコピンとキコピンに有効な魔法攻撃型のアーツが使える。

BASIC ステージ下で迎え撃とう

戦闘がはじまると、まず❸〜❺のキコピンと、❻❼のミコピンが近づいてくる。しかし、❸❹❺のキコピンを攻撃しても、❻❼のミコピンがHPを回復してしまう。味方は高い位置にいるミコピンを攻撃しにくく、そのまま回復され続けると戦いが長引いてしまうのだ。

まずはステージ下側に移動し、キコピンが3回移動するまで待とう。そこまで待てば、ミコピンも味方に近づいてくるので倒しやすくなる。残ったニコピンも同じように近づいてくるのを待ち、集中攻撃して倒していこう。

BASIC ニコピンの「デコピン」に注意

ニコピンはおもにアーツ「ぶらいとあろう」で攻撃してくるが、味方が近くにいるとアーツ「デコピン」をよく使ってくる。LV50を超えたニコピンに「デコピン」で攻撃されると、1000以上のダメージを受ける危険もあるため、なるべく攻撃される前に倒しておきたい。ニコピンはレジストがかなり高いもののガードは低いので、物理攻撃型のアーツでダメージを与えていくといい。ただし、ニコピンはLV50を超えるとスピードが200以上になり、攻撃が命中しにくい。テクニックの高い味方や必中攻撃のアーツで倒そう。

DATA ステータスランキング PART1

メインシナリオを第28章まで進めてクエストを全部クリアしていると、味方は18人になる。その18人のなかで攻撃力の高いキャラクターは誰なのか見てみよう。LV99のときのステータスで比べると、アタックの1位はガストンだが、2位はテレス、3位はアヤノで、意外にも女性が続く。マジックではサティが1位。2位はファティマ、3位はアルティと、予想通り魔女が強い結果となった。

アタックランキング		
1位	ガストン	429
2位	テレス	378
3位	アヤノ	361
4位	ポプリ、カレン	355

マジックランキング		
1位	サティ	300
2位	ファティマ	294
3位	アルティ	274
4位	アリス	268

Onsen ■発生場所｜カルサード地方/アズルケイブ

カメレオン温泉④

出撃 6　編成 6
強制出撃 ――
出撃志願 ――

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	風	フコピン	54	1482	43	6	5	飛行
❷〜❺	風	フコピン	53	1454	43	6	5	飛行
❻	銀	はぐれコピン	57	619	34	3	5	飛行
⑦	風	フコピン	56	1528	43	6	5	飛行
⑧	銀	はぐれコピン	55	602	34	3	5	飛行

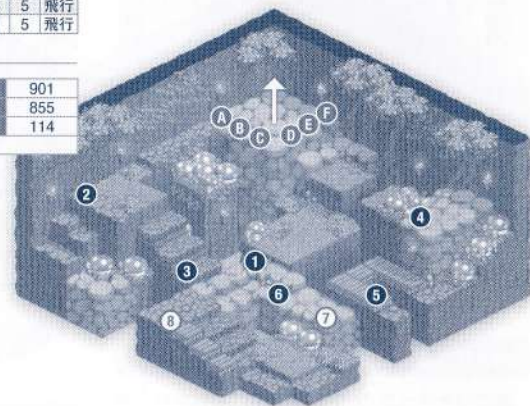
敵増援

敵が1体になると⑦⑧が出現。

WARNING

はぐれコピン		アタック	366	ガード	901
		マジック	21	レジスト	855
No.	❻	テクニック	207	スピード	114
使用アーツ	デコピン				

おすすめユニット

ユニット名
ラッシュ、リヒテル
基本攻撃の範囲が広く、スピードの高いフコピンに有効な必中攻撃のアーツを持つ。

BASIC フコピンが近づくまで待とう

敵増援を含めると、ダメージを与えにくいはぐれコピンが2体出現する。❶〜❺⑦のフコピンを倒してDPをためておき、近づかれたらすぐにFDで攻撃できるようにしておこう。

戦闘がはじまったら、味方を初期配置からさらに上側へ動かし、❷❹のフコピンがより近づくように仕向ける。これは、先に味方がフコピンに近づくと、初期配置の左右にある狭い道などの動きにくい地形で戦うことになるので、誘い出して倒しやすくするためだ。ほかのフコピンも攻撃しやすい位置に近づいてきたら集中攻撃で倒し、そのあとで残りの敵を倒そう。

◀❷❹のフコピンは最初の行動でⒶⒹにいる味方をアーツ「うぃんどすらいさ」で攻撃する。

BASIC 足場の狭さを生かした戦い方も

初期配置近くは足場が狭く、味方が1カ所に集まりやすい。しかし、フコピンやはぐれコピンは単体しか攻撃できないので、味方を分散させなくても大丈夫だ。味方をまとめて回復できるよう、固まって行動するといい。

また、足場の狭さにより、複数の敵が隣同士のマスにいることも多い。そのためガードの低いフコピンに対しては、物理攻撃型のアーツで2〜3体同時に攻撃できる味方で攻めていくと効率がいい。とくにラッシュ、リヒテル、ガストンは必中攻撃のアーツも持つため、スピードの高いフコピンでも倒しやすいのでおすすめだ。

◀左側の狭い道には❷❸のフコピンが並びやすい。ラッシュやリヒテルでまとめて攻撃しよう。

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	火	ヒコピン	56	1528	48	2	5	飛行
❷	火	ヒコピン	55	1507	48	2	5	飛行
❸	火	ヴァネッサ	56	5348	45	3	3	陸上
❹	闇	ヤコピン	56	1222	36	2	5	飛行
❺❻	闇	ヤコピン	55	1205	36	2	5	飛行
❼	水	ミコピン	56	1680	34	2	5	飛行
❽	水	ミコピン	55	1657	34	2	5	飛行

おすすめユニット

ユニット名
リヒテル
HPを回復できるアーツ「秘薬」など、使い勝手のいいアーツがそろっている。

WARNING

ヤコピン		アタック	241	ガード	145
		マジック	171	レジスト	131
No.	❹	テクニック	175	スピード	141
使用アーツ	デコピン、ぐらびてぃあいす				

BASIC ミコピンに回復させないように

❸のヴァネッサのHPが5000以上もあり、敵の数も多いため、ヴァネッサのみを狙って倒すのは難しい。戦闘がはじまったら、味方はヒコピンとヤコピンの効果範囲の広いアーツでまとめて攻撃されないように、分散して反時計回りに進もう。

❶❷のヒコピンや❹❻のヤコピンを倒してDPをため、ヴァネッサが近づいてきたら一気にFDを使って集中攻撃。❼❽のミコピンがヴァネッサを回復する前に倒してしまうのがベストだ。

TARGET ヴァネッサ

アタック	602	マジック	535	テクニック	219
ガード	309	レジスト	263	スピード	155
使用アーツ	アタックブースト、ヒートストーム				

◀離れた位置にいるヤコピンが倒しづらい。攻撃に備えて、回復役をふたりは出撃させておこう。

BASIC 越えられない段差に注意

味方が初期配置で待つか、または反時計回りに進んでいると、❸のヴァネッサは時計回りで味方に向かってくる。EXPを稼ぐために敵の全滅を狙うなら、ヴァネッサと距離を離しつつステージを回りたい。ただし、ステージを時計回りに進むと左はしに3Hの段差があり、JUMPが2の味方はそこから進めなくなってしまう。

JUMPが2の味方でも進めるように、このステージは反時計回りに進もう。最初に、味方を初期配置の左にある橋の上まで進ませれば、ヴァネッサは味方に誘い出されて反時計回りにステージを進みはじめる。そのあとは、味方も反時計回りに進み、敵の全滅を狙っていこう。

◀移動できるマスが限られて敵を攻撃できなくなることも。ラピスでJUMPを上昇させるのも手だ。

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	風	フコピン	64	1673	43	6	5	飛行
❷	風	フコピン	63	1656	43	6	5	飛行
❸	光	ニコピン	65	1352	40	3	5	飛行
❹	光	ニコピン	64	1338	40	3	5	飛行
❺	木	キコピン	66	3923	36	3	5	飛行
❻	木	キコピン	64	3847	36	3	5	飛行
⑦⑧	光	ニコピン	65	1352	40	3	5	飛行
⑨⑩	木	キコピン	64	3847	36	3	5	飛行

敵増援

敵が3体以下になると⑦～⑩が出現。

WARNING

キコピン		アタック	432	ガード	20
		マジック	117	レジスト	20
No.	❺	テクニック	208	スピード	155
使用アーツ	デコピン、ためる				

おすすめユニット

ユニット名
キャパ
混乱状態や麻痺状態にできるアーツをキコピンに使えば、状況を有利にしやすい。

BASIC HPとアタックが高い味方で

すぐに近づいてくるニコピンとフコピンは、HPとアタックが高いラッシュとガストンで攻撃しよう。ニコピンとフコピンはスピードとレジストが高いもののガードが低いので、必中攻撃のアーツが使える味方なら簡単に倒せるのだ。キコピンはHPが高く倒しにくいので、ファティマの魔法攻撃型のアーツで氷結状態にして早めに倒そう。

BASIC 敵が多いときは混乱状態に

出現する敵が多く、1体ずつ倒していっても次々と新たに敵が向かってくる。ここは敵を混乱状態にして、敵同士が戦うようにしよう。狙い目はレジストが低いキコピンだ。キャパのアーツ「錯乱撃ち」や、ラピス「混濁の結晶」を装備した味方でキコピンを攻撃すれば、混乱状態にできる。混乱状態になると、もっとも近くにいるユニットに向かって攻撃するので、混乱状態になった敵からはすぐに離れておくこと。

DATA ステータスランキング PART2

ここでは、防御が得意なキャラクターをガードとレジストのランキングから見てみよう。ガードがもっとも高いのはガストンで、2位のラッシュに80もの大差をつけている。レジストでもガストンが1位に。大差ではないが、2位のアヤノと差がついている。ほかの味方だと一撃で戦闘不能になる攻撃でも、ガストンならダメージを最小限にできる。強力なアーツを使う敵と戦うときに活躍するだろう。

ガードランキング		
1位	ガストン	349
2位	ラッシュ	269
3位	ロラン［覚醒後］	253
4位	リヒテル	241

レジストランキング		
1位	ガストン	348
2位	アヤノ	313
3位	ルナルナ	278
4位	ディア	266

Onsen ■発生場所｜エルゾ地方/氷風の聖域

ミサキ温泉②

出撃 6　編成 6
強制出撃 ―
出撃志願 ―

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅

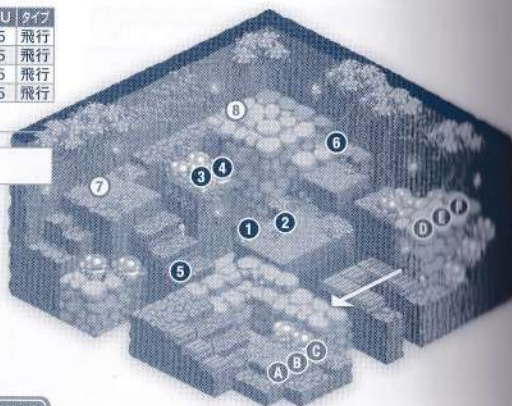
敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶❷	風	フコピン	64	1673	43	6	5	飛行
❸❹	闇	ヤコピン	65	1352	36	2	5	飛行
❺❻	木	キコピン	64	3847	36	3	5	飛行
⑦⑧	木	キコピン	65	3887	36	3	5	飛行

敵増援

敵が3体以下になると⑦⑧が出現。

おすすめユニット

ユニット名
カレン、ガストン
このステージで出現する3種類のコピンを攻撃するときに、さまざまなアーツが役立つ。

BASIC オトリを使って合流しよう

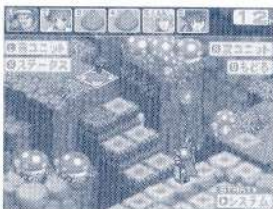
味方が2カ所に分かれて配置されるが、敵のフコピン、ヤコピン、キコピンも❶❸❺と❷❹❻の二手に分かれて近づいてくる。味方が二手に分かれたままだと、次々と近づいてくる敵に手こずってしまうので、右側の味方を下側へ動かそう。このとき、オトリを用意して敵を引きつければ、味方の合流が邪魔されにくくなる。オトリにはHPとガード、レジストがすべて高いガストンがおすすめだ。Ⓓ～Ⓕのどこかにガストンを配置して、近づいてくる❷のフコピンと❻のキコピンの攻撃を引きつけている間に、ほかのふたりをⒶ～Ⓒの味方と合流させよう。あとはガストンも合流させ、近づく敵を順に倒していけばいい。

なお、敵が3体以下になると増援が出現する。2体ともキコピンなので、アーツで敵を氷結状態にできるファティマを出撃させておこう。

◀❷のフコピンは、最初の行動でⒺにいる味方をアーツ「うぃんどすらいさ」で攻撃してくる。

BASIC 地形に適した味方で攻める

二手に分かれて攻撃してくる敵に対し、味方も二手に分かれたままでは苦しい戦いとなる。しかし、出現する敵や地形に適したアーツを持つ味方を出撃させるなら、二手に分かれたままでもクリアしやすい。

まずⒶ～Ⓒにはガストン、Ⓓ～Ⓕにはカレンを配置しよう。ふたりはどちらもフコピンにダメージを与えやすい必中攻撃のアーツと、キコピンを麻痺状態にできるアーツを持つ。また、❸のヤコピンとⒶ～Ⓒの味方とは高低差があるので、味方はヤコピンにアーツ「ぐらびてぃあいす」で攻撃されずに近づける。❹のヤコピンは離れた位置から攻撃してくるが、カレンが使う射程7マスのアーツ「飛翔弾」を連発して倒そう。

◀❸のヤコピンは3回目の行動まで高さ12H以上の位置にいる。味方は段差の下で待ち構えよう。

Onsen ■発生場所｜エルゾ地方/氷風の聖域

ミサキ温泉③

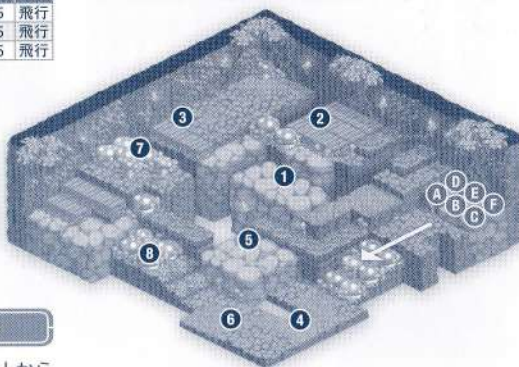
出撃 6　編成 6
強制出撃 ―
出撃志願 ―

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶～❸	火	ヒコピン	65	1690	48	2	5	飛行
❹～❻	木	キコピン	65	3887	36	3	5	飛行
❼❽	水	ミコピン	65	1859	34	2	5	飛行

おすすめユニット

ユニット名
アリス
6種類の属性で攻撃できるため、相手を選ばず大ダメージを与えられる。

BASIC 倒しやすいキコピンを攻める

右はしに配置された味方のところへ、左上からは❶～❸のヒコピンが、下側からは❹～❻のキコピンが近づいてくる。また、❼❽のミコピンがそれぞれ後ろにいるため、単に敵にダメージを与えていくだけでは倒しにくい。この戦闘では装備するラピスを万全にしてから挑もう。

味方の近くに配置されている❶～❸のヒコピンには、アーツ「ふれいむぴらー」で攻撃され続ける。味方全員に火属性のダメージを減らすラピスを装備させておくといい。また、❹～❻のキコピンを早めに倒すために、魔法攻撃型のアーツで氷結状態にできるファティマを出撃ユニットに加えておく。ほかの味方にはラピス「氷結の結晶」を装備させ、攻撃したときに氷結状態を狙えるようにしておくとベストだ。

味方はまず下側にいる❹～❻のキコピンに向かい、氷結状態を狙って効率よく倒す。なお、❺のキコピンは離れていくので無視するといい。❼❽のミコピンはガードが低いので、物理攻撃型のアーツならダメージを与えやすいはずだ。残りの敵は1体ずつ倒して数を減らしていこう。

◀キコピンを氷結状態にしてしまえばミコピンに回復されても、1回の攻撃で必ず倒せるのだ。

DATA ステータスランキング PART3

ここでは攻撃の命中率や回避に影響する、テクニックとスピードが高い味方を確認してみよう。テクニックがもっとも高かったのはリーナで、次がカレンと攻撃の射程が長い味方が上位に。攻撃が当たりにくい敵は、リーナとカレンに攻撃させるといい。一方、スピード1位の座はポプリが勝ち取った。ポプリは基本攻撃と物理攻撃型のアーツを避けやすいので、積極的に近づいていける。

テクニックランキング		
1位	リーナ	213
2位	カレン	205
3位	リヒテル	196
4位	アルティ	194

スピードランキング		
1位	ポプリ	230
2位	ジョジィ	220
3位	アヤノ	213
4位	サティ	211

Onsen ■発生場所｜エルゾ地方/氷風の聖域

ミサキ温泉④

出撃 6　編成 6
強制出撃 ——
出撃志願 ——

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	闇	ヤコピン	66	1364	36	2	5	飛行
❷❸	闇	ヤコピン	65	1352	36	2	5	飛行
❹	銀	はぐれコピン	66	682	34	3	5	飛行
❺❻	銀	はぐれコピン	65	676	34	3	5	飛行
⑦〜⑩	闇	ヤコピン	66	1364	36	2	5	飛行

敵増援

敵が5体以下になると⑦〜⑩が出現。

WARNING

はぐれコピン		アタック	405	ガード	999
		マジック	23	レジスト	936
No.	❹	テクニック	224	スピード	124
使用アーツ	デコピン				

おすすめユニット

ユニット名
ルナルナ
味方の回復、復活ができるため、ヤコピンに攻撃されないところで回復し続けよう。

BASIC 左右の4体は確実に倒しておく

初期配置の敵を1体でも倒すと、増援として⑦〜⑩のヤコピンが出現する。最初にはぐれコピンだけを倒し、7体のヤコピンに囲まれるような状況になれば、アーツ「ぐらぴてぃあいす」で集中攻撃されて、ほぼ間違いなく戦闘不能になる。危険に備えて、アーツで味方の回復と復活ができるルナルナは必ず出撃させておこう。

戦闘がはじまったら、❶❷のヤコピンと❺❻のはぐれコピンを二手に分かれて倒す。そのまま味方を⑦〜⑩の敵に向かわせるのではなく、いったん初期配置に戻ってHPを回復したい。そのあとは、味方を分散させて残る敵を倒そう。

BASIC 「銀の結界」で近づこう

ヤコピンが多く出現するステージでは、アヤノのアーツ「銀の結界」を活用するといい。魔法無効の特殊効果が、2回目の行動順が回ってくるまで続くため、離れた位置にいるヤコピンに近づくまでの間、アーツ「ぐらぴてぃあいす」で受けるダメージを防げるのだ。

ヤコピンに近づいて攻撃させる味方には、できるだけ「銀の結界」を使っておくといい。とくに敵増援で出現する4体のヤコピンに近づくとき、「銀の結界」を使ったオトリを先行させることで、接近するほかの味方は攻撃されにくくなるはずだ。ただし、無効化できるのは魔法攻撃型のアーツだけ。敵の基本攻撃やアーツ「デコピン」で攻撃されると、ダメージを受けるので注意しよう。

◀離れた位置にいるヤコピンを早めに倒すために、攻撃の射程が長いリーナやカレンを出撃させよう。

◀「銀の結界」はそれぞれの属性のダメージを減らすラピスと違い、ダメージを完全に防げる。

Onsen ■発生場所｜エルゾ地方/氷風の聖域

ミサキ温泉⑤

出撃 6　編成 6
強制出撃 ——
出撃志願 ——

勝利条件 ヴァネッサを倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	火	ヴァネッサ	66	5971	45	3	3	陸上
❷❸	風	フコピン	64	1673	43	6	5	飛行
❹〜❻	木	キコピン	65	3887	36	3	5	飛行
⑦⑧	風	フコピン	64	1673	43	6	5	飛行
⑨〜⑪	木	キコピン	65	3887	36	3	5	飛行

敵増援

敵が3体以下になると⑦〜⑪が出現。

おすすめユニット

ユニット名
ロラン
AOとMOVE、ガードやレジストも高いため、ヴァネッサへのオトリに使いやすい。

BASIC 短時間でクリアするには？

倒すべき❶のヴァネッサと味方との間には、❻のキコピンが1体しかいない。❻のキコピンを無視して、左下側に向かっていけばヴァネッサに近づくのは簡単だ。しかし、HPが5971もあるヴァネッサは、強力なアーツを連発してもすぐには倒せない。逆に、狭い道で味方が1カ所に集まってしまい、アーツ「ヒートストーム」やFD「ソルフェニックス」でまとめて戦闘不能にされてしまう。ここは地道に敵を倒してDPをためてから、ヴァネッサに近づきFDで集中攻撃したほうが無難だ。

短時間でクリアしたければ、まっすぐヴァネッサに近づいてLV2〜3のFDを連発すればいい。その場合はほかの敵を倒してDPをためる時間がないので、すぐにDPをためられるアイテム「ドライブオール」や「ドライブソーダ」を使おう。また、このとき追ってくるフコピンとキコピンは、オトリを用意してほかの味方から遠ざけること。

TARGET ヴァネッサ

アタック	675	マジック	587	テクニック	240
ガード	351	レジスト	291	スピード	170
使用アーツ	アタックブースト、ヒートストーム				

EXTRA 「せせらぎの衣」で新たな道を

❶のヴァネッサを倒す前に敵を3体倒すと、増援が5体も出現する。EXPを稼ぎたいなら、増援を必ず出現させて敵の全滅を狙っていこう。

攻撃の威力が高いヴァネッサとの距離を離すために時計回りに進むといいが、❷❸のフコピン、❹❺のキコピンが道をふさいでくる。フコピンとキコピンを倒すのに時間がかかるとヴァネッサに追いつかれる危険があるので、ここは味方全員にラピス「せせらぎの衣」を装備させよう。味方全員が温泉の上を歩ければ、ヴァネッサと距離を離すのは簡単になる。ヴァネッサのアーツ「ヒートストーム」とFD「ソルフェニックス」の射程に入らないようにしつつ、ほかの敵を倒してEXPを稼いでいこう。

◀「せせらぎの衣」がなければ、オトリを使ってヴァネッサが近づくまでの時間を稼ぐといい。

Onsen ■発生場所｜トトリー砂漠地方/トトリー砂漠

ヒストリー温泉①

出撃 6　編成 6
強制出撃 ――
出撃志願 ――

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶❷	風	フコピン	74	1830	43	6	5	飛行
❸❹	闇	ヤコピン	73	1452	36	2	5	飛行
❺❻	水	ミコピン	72	1978	34	2	5	飛行
⑦⑧	闇	ヤコピン	74	1464	36	2	5	飛行

敵増援

敵が2体以下になると⑦⑧が出現。

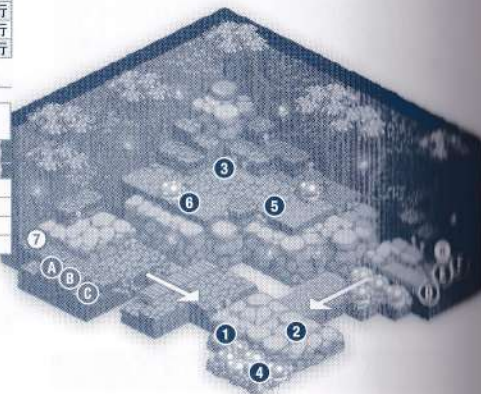
WARNING

ヤコピン		アタック	286	ガード	178
		マジック	200	レジスト	156
No.	⑦⑧	テクニック	201	スピード	163
使用アーツ	デコピン、ぐらびてぃあいす				

おすすめユニット

ユニット名
ロラン、リヒテル
アーツで攻撃と自分のHPの回復ができるため、ひとりでもヤコピンと戦える。

BASIC 下側の敵を倒して合流する

2体ずついるフコピンとミコピンは二手に分かれて味方に向かい、上と下に1体ずついるヤコピンはその場からアーツ「ぐらびてぃあいす」で攻撃してくる。左右どちらの味方も攻撃されるため、ⒶⒻにそれぞれ回復役を配置しよう。まずは下にいる❶❷のフコピンと❹のヤコピンを倒して味方を合流させたら、一度味方のHPを回復する。ミコピンとヤコピンは範囲攻撃を使うので、再び味方を二手に分け、残る敵を倒していこう。

BASIC 2体のフコピンを誘い出そう

スピードの高いフコピンを倒すのに時間がかかると、味方が初期配置近くから動けずにヤコピンからアーツ「ぐらびてぃあいす」で集中攻撃されてしまい危険だ。ここはAOが高いリヒテルを使って❶❷のフコピンを誘い出すといい。

まずリヒテルをⒸかⒹに配置し、最初の行動で下側に向かわせる。すると、本来二手に分かれるはずの❶❷のフコピンがリヒテルに向かっていくのだ。リヒテルとは反対側に配置した味方は❹のヤコピンを倒したあと、残っているフコピンも攻撃すれば味方の合流がしやすくなる。

CHECK POINT 温泉バトルクリアでもらえるラピス

温泉バトルをすべてクリアすると、お礼として5個のラピスがもらえる。この5種類のラピスはどれも性能が高く、便利なものばかりだ。なお、ラピス「殿堂魔女の心」「活力のオーラ」「瞑想のオーラ」の3種類は温泉バトルをクリアすることでしか入手できない貴重なもの。ラピス「闘鬼の決意」は温泉バトルクリアのほかにも、通信対戦で入手可能だ。また、ラピス「ドレインフォーム」は第24章以降にルナルナかサティをMVPにすれば、ボーナスラピスとしても手に入る。

●温泉バトルクリアの特典ラピス

名称	効果
闘鬼の決意	アタック、ガード、テクニック、スピードを40アップする。
殿堂魔女の心	マジック、レジストを40アップする。
活力のオーラ	行動するたびにHPが15%回復する。
瞑想のオーラ	行動するたびにMPが15%回復する。
ドレインフォーム	攻撃で与えたダメージの20%分、HPを回復する。

Onsen ■発生場所｜トトリー砂漠地方/トトリー砂漠

ヒストリー温泉②

出撃 6　編成 6
強制出撃 ――
出撃志願 ――

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶❷	火	ヒコピン	75	1844	48	2	5	飛行
❸	光	ニコピン	74	1464	40	3	5	飛行
❹	光	ニコピン	72	1439	40	3	5	飛行
❺	木	キコピン	73	4174	36	3	5	飛行
❻❼	木	キコピン	72	4137	36	3	5	飛行
⑧⑨	銀	はぐれコピン	76	743	34	3	5	飛行
⑩⑪	銀	はぐれコピン	75	737	34	3	5	飛行

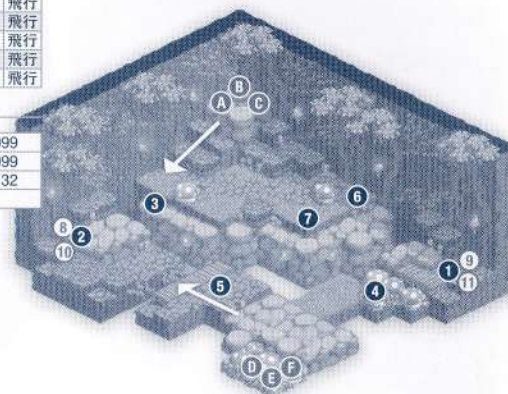
敵増援

敵が4体以下になると⑧～⑪が出現。

WARNING

はぐれコピン		アタック	435	ガード	999
		マジック	25	レジスト	999
No.	⑧⑨	テクニック	238	スピード	132
使用アーツ	デコピン				

おすすめユニット

ユニット名
サティ
AOとMOVEが高く、攻撃の射程が長いため、離れた味方をサポートしやすい。

BASIC 合流を最優先に考える

1戦目と同じマップだが味方の初期配置が異なり、上下に分かれている。ステージ左側は比較的敵が少ないので、まずは二手に分かれた味方を左へ進めよう。このとき、途中にいる敵を攻撃するよりも、合流を優先させるといい。味方を合流させたら、近づいてくる敵から順番に倒していこう。

◀Ⓐ～Ⓒには AOの高い味方を配置し、敵からダメージを受ける機会を減らすと合流しやすくなる。

▶Ⓓ～Ⓕに❺のキコピンを行動不能にできる味方を配置し、早めに左へ向かえるようにしよう。

EXTRA 「宝玉」のラピスで勝つ

このステージでは、ニコピンやはぐれコピンなど、レジストの高い敵が多い。とくに、はぐれコピンはガードとレジストがともに999と、FDですらダメージを与えにくい強敵だ。

ここは「白焔（はくえん）の宝玉」などの「宝玉」のラピスを装備して、レジストの高い敵を倒しやすくしよう。このラピスは、「白焔の宝玉」なら火属性の、「氷影（ひえい）の宝玉」なら闇属性の攻撃をしたとき、敵のレジストを0とした場合のダメージを与えられるのだ。通信対戦でしか入手できない貴重なラピスだが、対応した属性の攻撃ができる味方に装備させれば、はぐれコピンを一撃で倒すことも可能なのだ。

◀「舞風の宝玉」を装備したサティの攻撃は、レジストの高いはぐれコピンにも大ダメージを与える。

Onsen ■発生場所 | トトリー砂漠地方/トトリー砂漠

ヒストリー温泉③

出撃	6	編成	6
強制出撃	――		
出撃志願	――		

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	火	ヒコピン	75	1844	48	2	5	飛行
❷❸	火	ヒコピン	74	1830	48	2	5	飛行
❹～❻	木	キコピン	74	4209	36	3	5	飛行
❼❽	銀	はぐれコピン	73	726	34	3	5	飛行
⑨⑩	闇	ヤコピン	74	1464	36	2	5	飛行
⑪⑫	闇	ヤコピン	73	1452	36	2	5	飛行

敵増援

敵が3体以下になると⑨～⑫が出現。

WARNING

ヤコピン		アタック	286	ガード	178
		マジック	200	レジスト	156
No.	⑨⑩	テクニック	201	スピード	163
使用アーツ	デコピン、ぐらびてぃあいす				

おすすめユニット

ユニット名
リーナ、キャバ
基本攻撃の射程が長く、自分との高低差が6H以下の位置にいる敵に攻撃できる。

BASIC 飛行タイプの移動に注意

敵はステージ中に分散して配置されているものの、飛行タイプなので高低差にほとんど影響されずに近づいてくる。とくに上側から降りてくる❺❻のキコピンには注意しよう。しかし、陸上タイプの味方では高低差で移動できないマスも多いため、移動しても1カ所に集まりやすい。そこをヒコピンやヤコピンに効果範囲の広い攻撃でまとめてダメージを与えられると危険なので、JUMPが3以上の味方を出撃させよう。

BASIC 高いJUMPで味方をサポート

高低差が大きいステージだが、JUMPが高ければ平坦なステージと変わらずに移動でき、敵も攻撃しやすい。ラピス「ウィングシューズ」を2～3個装備して、JUMPを飛行タイプ以上に上昇させた味方をひとり出撃させよう。JUMPを上昇させるのは、基本攻撃の射程が長く、高低差の大きい位置にいる敵にも攻撃しやすいリーナやキャバがおすすめ。高い位置から攻撃して、大ダメージを与えていこう。

TECHNIQUE どうしてもヴァネッサが倒せなければ

それぞれの温泉で最後の敵として登場し、強力な攻撃で立ちはだかるヴァネッサ。彼女を倒すには味方を地道に育てていくのが基本だが、戦闘に使うといいアイテムがある。それが1000ダメージを与える「マナ・マテリアル」だ。これを複数の味方に装備し、ヴァネッサに近づいて一気に使おう。なお、このアイテムは、クエスト「火山に住まうモノ」(→P.147)の報酬で何度でも手に入る。

◀「マナ・マテリアル」の射程は5マス。近づいてきたら一気に決めよう。

Onsen ■発生場所 | トトリー砂漠地方/トトリー砂漠

ヒストリー温泉④

出撃	6	編成	6
強制出撃	――		
出撃志願	――		

勝利条件 敵をすべて倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	火	ヒコピン	76	1859	48	2	5	飛行
❷	風	フコピン	76	1859	43	6	5	飛行
❸	光	ニコピン	76	1487	40	3	5	飛行
❹	木	キコピン	76	4275	36	3	5	飛行
❺	闇	ヤコピン	76	1487	36	2	5	飛行
❻	水	ミコピン	76	2044	34	2	5	飛行
❼	銀	はぐれコピン	76	743	34	3	5	飛行

WARNING

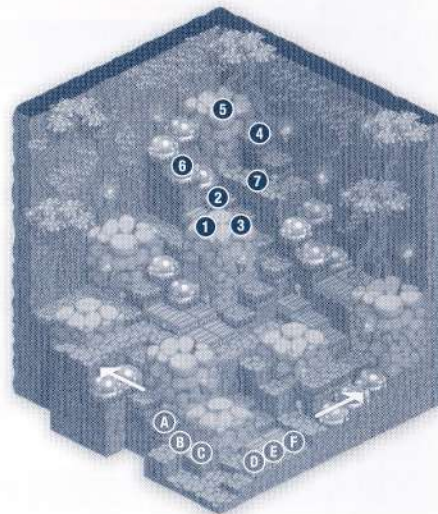
はぐれコピン		アタック	435	ガード	999
		マジック	25	レジスト	999
No.	❼	テクニック	238	スピード	132
使用アーツ	デコピン				

おすすめユニット

ユニット名
アリス
7種類の属性の敵が出現するため、5種類の属性で攻撃できるアリスは出撃させたい。

BASIC 7種類の属性に対応するには？

このステージでは7種類のコピンが登場する。それぞれ属性が異なるので、出撃ユニットは無属性の攻撃が使えるロランやラッシュなどの味方をそろえるといい。無属性の攻撃なら、どの敵にも同じようにダメージが与えられるので戦いやすい。または、5種類の属性で攻撃できるアリスを出撃させるのも手だ。ちなみに、出現する7種類のコピンのうち、5種類はおもに魔法攻撃型のアーツでダメージを与えてくる。アヤノは魔法ダメージを減らせるアーツ「銀の霊」や「銀の結界」を使えるので、出撃させておきたい。

◀ロランは無属性の攻撃を使うが、「エンゲージ」で属性の加わった攻撃もできるため活躍しやすい。

BASIC 順々に近づく敵を確実に倒す

敵は3体、2体、2体と分かれて近づいてくる。最初に近づいてくるのは❶のヒコピン、❷のフコピン、❸のニコピン。次に❹のキコピン、❼のはぐれコピン。最後は❺のヤコピンと❻のミコピンだ。

高い位置から攻撃されないように、味方は山の中腹へ移動しよう。初期配置の左右には、JUMPが2の味方でも登れる道があるので、そこを進んでいくといい。全員がたどり着く頃には、すでに味方の目の前に敵がいるはず。倒すのに時間がかかると、すぐ次のコピンたちが近づいてくるので早めに倒そう。

◀味方を高さ3H以下のマスで待機させ、高低差で攻撃できずに近づいてくる敵を待つのも手だ。

Onsen ■発生場所 | トトリー砂漠地方/トトリー砂漠

ヒストリー温泉⑤

出撃	6	編成	6
強制出撃	──		
出撃志願	──		

勝利条件 ヴァネッサを倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	火	ヴァネッサ	80	6702	45	3	3	陸上
❷	光	ニコピン	77	1498	40	3	5	飛行
❸	光	ニコピン	75	1475	40	3	5	飛行
❹❺	闇	ヤコピン	77	1498	36	2	5	飛行
❻	闇	ヤコピン	76	1487	36	2	5	飛行
❼	銀	はぐれコピン	75	737	34	3	5	飛行
❽	銀	はぐれコピン	74	732	34	3	5	飛行
⑨〜⑫	火	ヒコピン	79	1902	48	2	5	飛行

敵増援

敵が5体以下になると⑨〜⑫が出現。

WARNING

ヒコピン		アタック	296	ガード	233
		マジック	234	レジスト	234
No.	⑨〜⑫	テクニック	207	スピード	201
使用アーツ	デコピン、ふれいむぴらー				

おすすめユニット

ユニット名
アルティ
味方をHPが全回復した状態で復活させるアーツ「リヴァイバル」は必須となる。

TARGET ヴァネッサ

BASIC ヤコピンを最優先で倒す

❶のヴァネッサに近づく前に、❹〜❻のヤコピンの強力なアーツで戦闘不能になる味方が出てしまう。ヴァネッサと戦いやすくするために、優先的にヤコピンを倒しておこう。

ヤコピンを攻撃するときは、ヴァネッサに邪魔されにくい温泉の上から行うといい。おすすめは、アヤノのアーツ「銀の結界」を使い、ヤコピンのアーツ「ぐらびてぃあいす」を無効化できるようにしたサティだ。何度も攻撃できるように、「銀の結界」はDPを消費して効果が長く続くようにしよう。サティがヤコピンを攻撃すると同時に、ほかの味方は近づいてくる敵を倒す。ヴァネッサとは、邪魔が入らない状態にしてから戦おう。

TARGET ヴァネッサ

アタック	745	マジック	657	テクニック	261
ガード	399	レジスト	330	スピード	185
使用アーツ	アタックブースト、ヒートストーム				

BASIC 何度も復活させて挑もう

❶のヴァネッサや、❹〜❻のヤコピンの攻撃は強力なので、味方は何度も戦闘不能になるだろう。すぐに味方を復活させて戦わないとゲームオーバーとなるが、アーツ「リヴァイブ」では復活時にHPが25%しか回復せず、敵の一撃で再び戦闘不能にされてしまう。

最大HPまで回復した状態で復活できるアーツ「リヴァイバル」が使えるアルティに次々と復活させて、少しずつ敵を倒していこう。ただし、アルティのMPが0になると戦力が立て直せなくなるため、行動するたびにMPが回復するラピス「集中のオーラ」を装備させることを忘れずに。

◀ラピス「氷影の宝玉」を装備したファティマのアーツで、ニコピンとはぐれコピンを一掃しよう。

通信対戦を楽しもう

5つのオリジナルステージで戦える通信対戦では、プレイヤー同士での対戦を楽しめる。貴重なアイテムも手に入るのでぜひチャレンジしよう。

通信対戦での遊び方

通信対戦には、近くにいるニンテンドーDS同士で行う「ワイヤレス対戦」とWi-Fiコネクションを使って離れたプレイヤーと戦闘を楽しめる「Wi-Fi対戦」の2種類がある。さらに「Wi-Fi対戦」では、フレンド登録を行った相手と対戦する「友人と対戦」か、ランダムで選ばれた相手と対戦する「誰とでも対戦」を選べる。プレイヤーを相手にした緊張感あふれる戦いを楽しめるほか、「破壊の魂」や「白焔(はくえん)の宝玉」など、通信対戦でしか手に入らないラピスももらえるのだ。

通信対戦をプレイするにはメインシナリオを進めておく必要があるので、それまでに味方のLVをアップさせ、便利なラピスも多くそろえておこう。

◀通信対戦は、第13章で女王と会話したあとのセーブデータがあれば、いつでもプレイできる。

ステージはランダムで決定

通信対戦で戦うステージは全部で5種類ある。ただし、プレイヤーはステージを選べず、どこになるかはランダムで決まる。また、それぞれのステージには🅐〜🅕、❶〜❻というように味方の初期配置が2種類用意されているが、自分がそのうちのどちら側になるかもランダムだ。P.180からの情報をもとに5種類のステージの特徴をつかんで、それぞれに対応した戦い方をあらかじめ考えてからチャレンジするといい。

また、通信対戦では出撃ユニットの選択や移動、攻撃する相手の選択など、すべての行動に90秒の時間制限がある。90秒経過すると、何もせずその場で待機することになってしまうので、なるべく早く行動すること。

なお、通信対戦ではほかの戦闘と違って、攻撃系のアーツは敵にしか効果を発揮しない。攻撃に味方を巻き込む心配がないため、効果範囲の広いアーツを使えるアルティやファティマを出撃させれば楽に戦える。ただし、属性のついたアーツを使う場合、相手が対応した「お守り」(→P.85)を装備しているとダメージを減らされてしまうので注意しよう。

入手アイテムについて

通信対戦では、「Wi-Fi対戦」の「誰とでも対戦」を選んだ場合にのみ、戦闘後にアイテムを入手できる。「ワイヤレス対戦」や「友人と対戦」ではもらえないので注意しよう。

アイテムは勝敗にかかわらず手に入るが、味方全員の平均LVや勝敗によって、入手できるアイテムの種類が異なる。欲しいアイテムがあるなら、P.181の入手アイテムリストを参考に、平均LVを調整して戦うといい。基本的に味方の平均LVが高いほど貴重なアイテムを入手しやすいが、平均LVが一定以上になると、それまでに入手できたアイテムが手に入らなくなる。ある程度までLVを上げたら、通信対戦専用のセーブデータを作成しておくとアイテムを集めやすい。

Onsen ■発生場所｜トトリー砂漠地方/トトリー砂漠

ヒストリー温泉⑤

出撃	6	編成	6
強制出撃	—		
出撃志願	—		

勝利条件 ヴァネッサを倒せ　敗北条件 味方の全滅

敵ユニット

No.	属性	クラス	LV	HP	AO	MO	JU	タイプ
❶	火	ヴァネッサ	80	6702	45	3	3	陸上
❷	光	ニコピン	77	1498	40	3	5	飛行
❸	光	ニコピン	75	1475	40	3	5	飛行
❹❺	闇	ヤコピン	77	1498	36	2	5	飛行
❻	闇	ヤコピン	76	1487	36	2	5	飛行
❼	銀	はぐれコピン	75	737	34	3	5	飛行
❽	銀	はぐれコピン	74	732	34	3	5	飛行
⑨〜⑫	火	ヒコピン	79	1902	48	2	5	飛行

敵増援

敵が5体以下になると⑨〜⑫が出現。

WARNING

ヒコピン		アタック	296	ガード	233
		マジック	234	レジスト	234
No.	⑨〜⑫	テクニック	207	スピード	201
使用アーツ	デコピン、ふれいむぴらー				

おすすめユニット

ユニット名
アルティ
味方をHPが全回復した状態で復活させるアーツ「リヴァイバル」は必須となる。

TARGET ヴァネッサ

BASIC ヤコピンを最優先で倒す

❶のヴァネッサに近づく前に、❹〜❻のヤコピンの強力なアーツで戦闘不能になる味方が出てしまう。ヴァネッサと戦いやすくするために、優先的にヤコピンを倒しておこう。

ヤコピンを攻撃するときは、ヴァネッサに邪魔されにくい温泉の上から行うといい。おすすめは、アヤノのアーツ「銀の結界」を使い、ヤコピンのアーツ「ぐらびてぃあいす」を無効化できるようにしたサティだ。何度も攻撃できるように、「銀の結界」はDPを消費して効果が長く続くようにしよう。サティがヤコピンを攻撃すると同時に、ほかの味方は近づいてくる敵を倒す。ヴァネッサとは、邪魔が入らない状態にしてから戦おう。

TARGET ヴァネッサ

アタック	745	マジック	657	テクニック	261
ガード	399	レジスト	330	スピード	185
使用アーツ	アタックブースト、ヒートストーム				

BASIC 何度も復活させて挑もう

❶のヴァネッサや、❹〜❻のヤコピンの攻撃は強力なので、味方は何度も戦闘不能になるだろう。すぐに味方を復活させて戦わないとゲームオーバーとなるが、アーツ「リヴァイブ」では復活時にHPが25%しか回復せず、敵の一撃で再び戦闘不能にされてしまう。

最大HPまで回復した状態で復活できるアーツ「リヴァイバル」が使えるアルティに次々と復活させて、少しずつ敵を倒していこう。ただし、アルティのMPが0になると戦力が立て直せなくなるため、行動するたびにMPが回復するラピス「集中のオーラ」を装備させることを忘れずに。

◀ラピス「氷影の宝玉」を装備したファティマのアーツで、ニコピンとはぐれコピンを一掃しよう。

通信対戦を楽しもう

5つのオリジナルステージで戦える通信対戦では、プレイヤー同士での対戦を楽しめる。貴重なアイテムも手に入るのでぜひチャレンジしよう。

通信対戦での遊び方

通信対戦には、近くにいるニンテンドーDS同士で行う「ワイヤレス対戦」とWi-Fiコネクションを使って離れたプレイヤーと戦闘を楽しめる「Wi-Fi対戦」の2種類がある。さらに「Wi-Fi対戦」では、フレンド登録を行った相手と対戦する「友人と対戦」か、ランダムで選ばれた相手と対戦する「誰とでも対戦」を選べる。プレイヤーを相手にした緊張感あふれる戦いを楽しめるほか、「破壊の魂」や「白焔の宝玉」など、通信対戦でしか手に入らないラピスももらえるのだ。

通信対戦をプレイするにはメインシナリオを進めておく必要があるので、それまでに味方のLVをアップさせ、便利なラピスも多くそろえておこう。

◀通信対戦は、第13章で女王と会話したあとのセーブデータがあれば、いつでもプレイできる。

ステージはランダムで決定

通信対戦で戦うステージは全部で5種類ある。ただし、プレイヤーはステージを選べず、どこになるかはランダムで決まる。また、それぞれのステージにはⒶ〜Ⓕ、❶〜❻というように味方の初期配置が2種類用意されているが、自分がそのうちのどちら側になるかもランダムだ。P.180からの情報をもとに5種類のステージの特徴をつかんで、それぞれに対応した戦い方をあらかじめ考えてからチャレンジするといい。

また、通信対戦では出撃ユニットの選択や移動、攻撃する相手の選択など、すべての行動に90秒の時間制限がある。90秒経過すると、何もせずその場で待機することになってしまうので、なるべく早く行動すること。

なお、通信対戦ではほかの戦闘と違って、攻撃系のアーツは敵にしか効果を発揮しない。攻撃に味方を巻き込む心配がないため、効果範囲の広いアーツを使えるアルティやファティマを出撃させれば楽に戦える。ただし、属性のついたアーツを使う場合、相手が対応した「お守り」(→P.85)を装備しているとダメージを減らされてしまうので注意しよう。

入手アイテムについて

通信対戦では、「Wi-Fi対戦」の「誰とでも対戦」を選んだ場合にのみ、戦闘後にアイテムを入手できる。「ワイヤレス対戦」や「友人と対戦」ではもらえないので注意しよう。

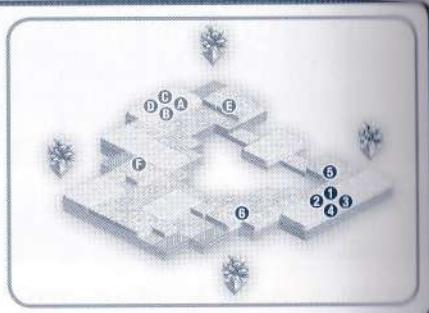
アイテムは勝敗にかかわらず手に入るが、味方全員の平均LVや勝敗によって、入手できるアイテムの種類が異なる。欲しいアイテムがあるなら、P.181の入手アイテムリストを参考に、平均LVを調整して戦うといい。基本的に味方の平均LVが高いほど貴重なアイテムを入手しやすいが、平均LVが一定以上になると、それまでに入手できたアイテムが手に入らなくなる。ある程度までLVを上げたら、通信対戦専用のセーブデータを作成しておくとアイテムを集めやすい。

Map 01　力の闘技場

細道では射程の長い攻撃が有利

石だたみが敷き詰められた回廊。ステージ右側の、Ⓔや❺の前にある細道は、大勢で進むと身動きが取れなくなるので、射程の長い味方で攻撃し、敵をかき乱すといい。

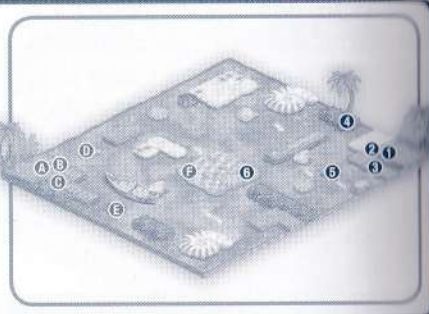
おすすめユニット

ユニット名	リーナ、カレン
カレンとリーナは射程が長くAOも比較的高いため、狭い道から攻撃を行うときに使いやすい。	

Map 02　技の闘技場

中央の島の戦いが勝敗を分ける

技の闘技場は水におおわれたステージだ。Ⓕと❻が中央の島で向かいあっているので、ガードに優れた味方を配置し、ほかの味方が来るまで持ちこたえよう。すばやい援護が勝利のカギだ。

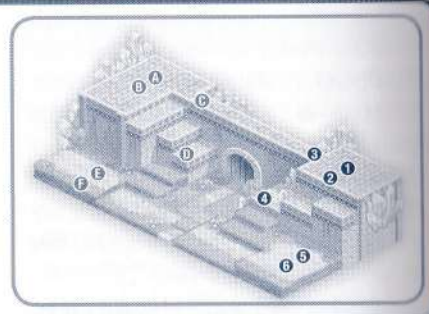
おすすめユニット

ユニット名	ルナルナ、サティ
水陸タイプのルナルナや飛行タイプのサティは水の上も移動できるため、出撃ユニットに加えておきたい。	

Map 03　勇気の闘技場

橋よりも下の広場で戦おう

橋の上で❸とⒸが向きあっているが、そのまま相手のほうへ攻めると集中攻撃を受けやすい。無理に攻め込まず下の広場を中心に戦おう。ただし、高低差を利用した橋の上からの攻撃には注意。

おすすめユニット

ユニット名	アルティ、ファティマ
アルティとファティマの魔法攻撃型のアーツなら、集まった敵を一度に攻撃できる。アーツでマジックを高めておこう。	

Map 04　知恵の闘技場

近づく前に味方を強化

このステージは高低差が激しいため、敵より高い位置で戦えるかで勝敗が分かれる。慎重に移動し、敵と接触する前に「エンゲージ木」やアーツ「プロテクション」でガードを強化しておこう。

おすすめユニット

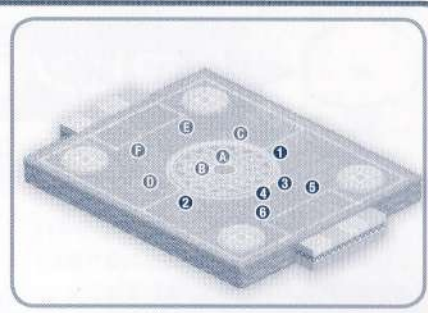
ユニット名	ロラン、ディア
ロランは「エンゲージ木」で、ディアはアーツ「プロテクション」でガードを強化できるため使いやすい。	

Map 05　運の闘技場

AOの値が勝敗を左右する

サッカーのフィールドのようなステージだ。狭い場所に敵味方のユニットが密集しているため、乱戦になりやすい。アヤノ、リヒテルを出撃させ、範囲攻撃を使う敵を優先的に倒そう。

おすすめユニット

ユニット名	アヤノ、リヒテル
このステージは、アヤノ、リヒテルといったAOが高い味方が活躍する。真っ先に大ダメージを与えよう。	

通信対戦での入手アイテムリスト

入手できるアイテムは勝利時と敗北時で種類が異なり、勝てば貴重なものが手に入りやすい。とくに、味方の平均LVが31以降になるとラピスや装備品が数多く手に入るので、LVを上げて挑戦しよう。ただし、貴重なものほど入手確率が低く、すべてを手に入れたいなら根気強く対戦しよう。

●勝利時の入手アイテム

平均LV1～10

入手アイテム	入手確率
ATK+5	30%
ATK+10	20%
バイタルンソーダ	20%
メンタルンソーダ	20%
隼之衣	5%
癒しのオーラ	5%

平均LV11～20

入手アイテム	入手確率
バイタルンソーダ	20%
メンタルンソーダ	20%
バンノウ薬	10%
聖戦士の決意	10%
占い師の心	10%
HPMP+15%	10%
集中のオーラ	10%
猛毒の結晶	10%

平均LV21～30

入手アイテム	入手確率
バイタルン	30%
メンタルン	30%
バイタルンソーダ	10%
メンタルンソーダ	10%
ウィングシューズ	5%
EXP+30%	5%
防御の極意	5%
オートメディカル	5%

平均LV31～40

入手アイテム	入手確率
ギガラスヘルム	12%
ミラクルハット	12%
マジカルフード	12%
金のカチューシャ	12%
リフレクター	12%
アンダーシャイン	12%
神秘の衣	12%
ミネルバコート	12%
韋駄天之衣	2%
せせらぎの衣	2%

平均LV41～50

入手アイテム	入手確率
アイギスの兜	12%
ソロンのぼうし	12%
ケイロンフード	12%
天女のティアラ	12%
マザーディバイン	12%
幻神の服	12%
ローブオブレヴ	12%
エターナルコート	12%
呪いの短剣	2%
破壊の魂	2%

平均LV51～99

入手アイテム	入手確率
白焔の宝玉	15%
慈水の宝玉	15%
翠蘭の宝玉	15%
舞風の宝玉	15%
閃光の宝玉	15%
氷影の宝玉	15%
ドレインフォーム	2%
オートメディカル	2%
闘鬼の決意	3%
MAG+15	3%

●敗北時の入手アイテム

平均LV1～10

入手アイテム	入手確率
バイタルン	40%
バイタルンソーダ	5%
メンタルン	40%
メンタルンソーダ	5%
ATK+5	5%
DEF+5	5%

平均LV11～20

入手アイテム	入手確率
バイタルン	40%
バイタルンソーダ	5%
メンタルン	40%
メンタルンソーダ	5%
ATK+5	5%
DEF+5	5%

平均LV21～30

入手アイテム	入手確率
バイタルン	25%
バイタルンソーダ	20%
メンタルン	25%
メンタルンソーダ	20%
ATK+5	5%
DEF+10	5%

平均LV31～40

入手アイテム	入手確率
バイタルン	40%
バイタルンソーダ	5%
メンタルン	35%
メンタルンソーダ	5%
火薬玉	5%
DEF+5	5%
ATK+5	5%

平均LV41～50

入手アイテム	入手確率
バイタルン	40%
バイタルンソーダ	5%
メンタルン	35%
メンタルンソーダ	5%
火薬玉	5%
DEF+5	5%
ATK+5	5%

平均LV51～99

入手アイテム	入手確率
バイタルンソーダ	60%
メンタルンソーダ	40%

コピン星屑劇場 その1

コピンの意外な日常?

「コピン星屑劇場」は、ご主人様とはぐれてしまったコピンの日常が描かれる寸劇だ。第3章のアフターブレイク後からはじまり、各章が終わるごとに1話ずつ見られる。日々のコピンたちのせつないストーリーを楽しもう。また、RATE（→P.46）が80%以上になるとタイトルの「おまけ」モードから一度見た話をいつでも見られるのだ。

★コピン星屑劇場ストーリー紹介　(第3章～第20章)

章	画像	内容
第3章		ご主人様とはぐれてしまったコピン。とりあえず誰かの後ろをついていってみることに。
第4章		友人(?)の墓を訪れ、物思いにふけるコピン。墓標に刻まれた名前が哀愁を誘う……。
第5章		新しい友だちにつつかれるコピン。彼の肌は低反発で絶妙な感触がするらしい。
第6章		子供たちに風船をつけられ大空を舞うコピンだが、降りられなくなってしまう。
第7章		有名になってご主人様に見つけてもらうため、コピンはガラス職人に弟子入りする。
第8章		農家のカカシとして畑の獣を追い払うコピン。頭部が伸びても気にしない。
第9章		はぐれコピンのお悩み相談室。迷える人からのハガキを読み、ていねいにアドバイス。
第10章		光コピンは照明として便利らしいが、アイデアをひらめかないと光らないとか……。
第11章		闇コピンの作った穴に落ちたコピン。見下ろす闇コピンの表情に注目！
第12章		危険を増しつつある世界を憂いたコピンが「がんばれロラン」とひと言……。
第13章		闇コピンが、コピンの顔に似た焼き菓子をほおばる。とてもおいしいらしい。
第14章		コピン焼きの工場に潜入したコピン。作業工程を見る闇コピンはなぜか喜色満面。
第15章		季節の変わり目だからか、コピンは頭痛がするという。その頭部には……。
第16章		親猫の口にくわえられ、運ばれるコピン。母親のぬくもりから、故郷を恋しく想う。
第17章		自分の温かい灯し火で誰かを癒したいと願うコピンは、静かに物思いにふける。
第18章		仲間とともに海辺の砂浜で遊ぶコピン。そのうちのひとりが沖へと流されてしまう……。
第19章		コピンが誰かに向けてささやかなメッセージを送る。「ボクはここにいる」。
第20章		仲間とししゃもを焼いて食べるコピン。寄ってきた猫が狙うのはししゃもか、それとも?

Chapter III

エクストラデータ

キャラクターの特性がわかる解析データのほか、お楽しみ要素として欠かせないアフターブレイク、温泉会話リプレイも徹底紹介！さらには『ルミナスアーク2 ウィル』のメインスタッフたちが語る秘話や貴重なラフイラストも公開！

キャラクター解析

戦闘パートでは、出撃する味方のステータスの違いにより、ステージでの戦い方も大きく変わる。個々の能力を見極めて最適なメンバーを選ぼう。

特性を把握して戦闘スタイルを確立

主人公ロランの味方として仲間に加わるキャラクターは全17人いるものの、各戦闘に出撃させられるのは、最大でも6人のみ。ステージによっては、出撃ユニットの半数以上が強制出撃になることもある。キャラクターたちのステータスや修得アーツ、FDをもとに特性を把握し、それぞれの得意な戦闘スタイルを見出そう。

◀ゲーム中は、キャンプメ…ーを開けば、…テータスの確認ができる。

■ページの見方

❶**成長傾向**：レベルアップに応じて上昇するステータス8項目の成長傾向を5段階の目盛りで表示したチャート。目盛りの数が多いほど成長しやすい。目盛りは、基本ステータスと最大ステータスから成長値の平均を求めて、それを項目ごとに比べてつけている。
❷**基本ステータス**：仲間に加わったときの、装備品は外した状態でのデータ。
❸**修得アーツ**：LVアップに応じて修得する。ロランがエンゲージの効果中に使えるアーツは、ロラン本人ではなく、契約する魔女が対応LVになると修得できる。
❹**修得FD**：LVアップに応じて修得する。ロランの場合は、魔女とのエンゲージの段階（仮契約・本契約）に応じて修得する。
❺**ボーナスラピス**：戦闘結果で、MVPを獲得したときに入手できるラピスアーツ。獲得できる種類は、一定のタイミングごとに増えていく。なお、「R」はランクを示し、高いほど優れた効果を持つ。

●基本ステータス

加入章/加入LV ❶	初期クラス ❷	属性 ❸	装備タイプ ❹	移動タイプ ❺
序章/LV1	見習い弓騎士	[illegible]	対照弓/帽子/服	陸上

ステータス項目 ❻	HP	MP	アタック	ガード	マジック	レジスト	テクニック	スピード	AO	MOVE	JUMP
初期値	131	25	33	22	25	27	27	20	42	4	3
初期装備 ❼	武器:狩人の弓/頭防具:ぼうし/胴防具:服/アイテム:バイタルン										
クラスチェンジ ❽	弓騎士（第10章）										

キャラクターページのデータの並び順は、基本的に仲間に加わる順番で表示している。
❶**加入章／加入LV**：仲間に加わるタイミングと、加入時点でのLV。ロランとアルティの覚醒時のLVは、プレイ状況により変化するため「—」としている。
❷**初期クラス**：仲間に加わった時点での身分や階級。
❸**属性**：火・光・水・木・風・闇・銀・無の8種類があり、友好属性と対立属性の攻撃系アーツ、回復系アーツの効果に影響する（→P.136）。
❹**装備タイプ**：装備可能な武器・頭防具・胴防具の種類。
❺**移動タイプ**：陸上・水陸・飛行の3種類があり、移動できる地形が変わる（→P.65）。
❻**初期値**：仲間に加わった時点での各項目の数値。項目の意味は以下の通り。
HP:体力　MP:精神力　アタック:物理攻撃力　ガード:物理防御力　マジック:魔法攻撃力　レジスト:魔法防御力　テクニック:命中率　スピード:回避率　AO:行動力　MOVE:移動可能な距離　JUMP:移動可能な高低差
❼**初期装備**：仲間に加わった時点での装備品（武器・頭防具・胴防具）と所持アイテム。
❽**クラスチェンジ**：クラス変化の有無と、変化するタイミングを紹介。

●修得アーツ

名称 ❶	修得LV ❷	属性 ❸	系統 ❹	消費MP ❺	対象 ❻	照準 ❼	射程 ❽	範囲 ❾	高低制限 ❿	効果 ⓫
基本攻撃	—	無	攻撃系	0	敵味方	ひし形	3〜4	単体	6	対照弓で対象に矢を放ち、物理ダメージを与える。
ピットシュート	—	無	攻撃系	8	敵味方	ひし形	3〜4	単体	5	対象に2.1倍の威力の物理ダメージを与える。一定確率で1回行動する間、毒状態にする。
薬草の知識	[illegible]	[illegible]	補助系	[illegible]	敵味方	十字	0〜1	[illegible]	[illegible]	対象の状態異常をすべて回復する。
ルー…ショット	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	命中率を大きく下げ、対象に3倍の威力の物理ダメージを与える。
チューニング	21	無	補助系	8	味方	自身	0	自身	3	4回行動する間、自身のテクニックを40アップする。
影抜き	30	無	攻撃系	16	敵味方	十字	5〜6	単体	5	命中率を大きく下げ、対象に5倍の威力の物理ダメージを与える。

●修得FD

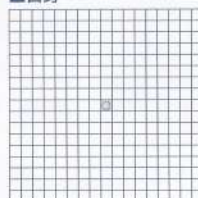
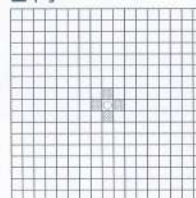
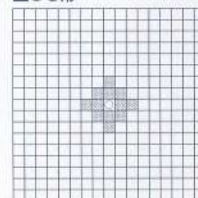
ランブルショット ❶		修得LV	LV1	第14章戦闘終了後 ❷	
			LV2	LV16	
			LV3	LV29	
属性 ❸	無				
系統	❹攻撃系	対象	❻ 敵	照準	❼ ひし形
射程	❽ 3〜4	範囲	❾ 単体	高低制限 ❿	6
効果 ⓫	流星の如きキラメキで対象に3.5倍（LV1）、4.75倍（LV2）、5倍（LV3）の物理ダメージを与える。				

ACTION

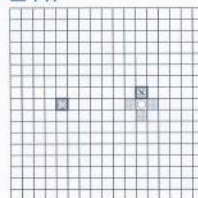
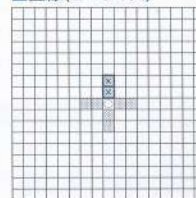
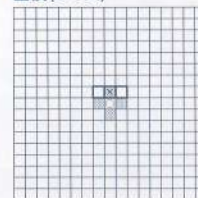
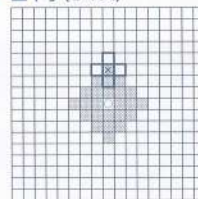
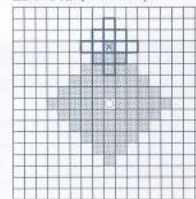
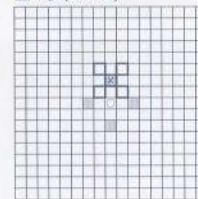
❶**名称**：それぞれのアーツやFDの正式名称。
❷**修得LV**：それぞれのアーツやFDを修得できるLVやタイミング。仲間に加わった時点で修得しているものは「—」と表示している。
❸**属性**：アーツやFDの属性（→P.136）。
❹**系統**：ゲーム中の表示に従い、それぞれのアーツやFDが攻撃・補助・回復のいずれの特性を持つかを表す（→P.55）。
❺**消費MP**：アーツやFDを使用するときに必要なMPの数値。
❻**対象**：アーツやFDを使用したときに効果をおよぼす相手。
❼**照準**：アーツ使用時の表示カーソルの形状。下記の図の見方は以下の通り。
○……使用ユニットの位置。
▒……アーツを選択したときに表示される照準。このなかから、射程とするマスを選択する。
❽**射程**：アーツ・FDを使用できる距離。ちなみに0は、使用者自身にも効果をおよぼす。
❾**範囲**：アーツやFD使用時の効果をおよぼす広さ。（ ）内の数字はマス目の数を意味。下記の図の見方は以下の通り。
○……使用ユニットの位置。
▒……アーツを選択したときに表示される照準。
×……選択した攻撃位置（▒マスのなかであればどこでも選択可）。
□……☒を攻撃位置としたときに効果をおよぼす範囲。
❿**高低制限**：アーツが効果をおよぼす高さ。使用ユニットと対象ユニットのいる高さがこの数値を超えると、範囲内でも効果を与えられない。
⓫**効果**：アーツやFD使用時の効果。2.2倍などの数値は、物理ダメージ（→P.130）や魔法ダメージ（→P.136）のもととなるアタックやマジックの基本攻撃力に対してのもの。実際はこれにさまざまな補正要素が加わりダメージが計算される。

照準の種類

アーツを選んだときに表示される照準の基本パターンは右の3種類。ただし、自身を除く2種類は、武器やアーツの射程の長さによって、照準の範囲が広がる。

■自身

■十字

■ひし形

範囲の種類

アーツを使用したときに効果をおよぼせる広さの基本パターンは右の6種類。武器やアーツによって、範囲の広さのパターンは決まっている。

■単体

■直線(2〜5マス)

■横(3マス)

■十字(5マス)　■ひし形(13マス)　■X字(5マス)

ロラン

安定した活躍が見込めるルーンナイツの隊長

ステータスはいずれも成長率が高く、これといった弱点もないため、安定した実力を誇る。戦闘パートでは、アーツ「レストア」でHPの回復効果を得られるようにしてから、敵を攻撃するといいだろう。第3章以降は、魔女たちとエンゲージすることで修得アーツやFDが増えていく。敵の属性や戦闘の状況に応じて各系統のアーツやFDを使い分けよう。

◎基本ステータス

加入章/加入LV	初期クラス	属性	装備タイプ	移動タイプ
序章/LV1	見習い騎士	無	片手剣/兜/鎧	陸上

ステータス項目	HP	MP	アタック	ガード	マジック	レジスト	テクニック	スピード	AO	MOVE	JUMP
初期値	168	9	35	25	12	29	23	14	39	4	[illegible]
初期装備	武器:ショートソード/頭防具:皮のヘルメット/胴防具:レザーアーマー /アイテム:バイタルン×2										
クラスチェンジ	ルーンナイト(第1章)→マスター (第16章)										

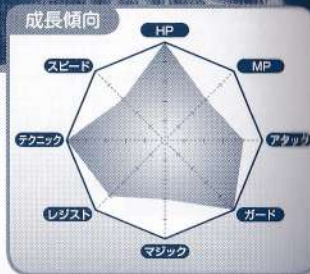
ロラン[覚醒後]

覚醒で進化を遂げた万能キャラクター

第16章で覚醒し、新しきマスターとなったロラン。マジックの成長率が少し下がりはしたものの、ほかのステータスは覚醒前に比べて、大幅に強化されている。同時に、AOも43に上昇しており、よりすばやく行動できる。基本の修得アーツこそ変わらないが、新たに風・闇のエンゲージが可能となり、すべての属性の敵に対して優位に戦えるだろう。

◎基本ステータス

加入章/加入LV	初期クラス	属性	装備タイプ	移動タイプ
第16章/—	マスター	無	片手剣/兜/鎧	陸上

ステータス項目	HP	MP	アタック	ガード	マジック	レジスト	テクニック	スピード	AO	MOVE	JUMP
初期値	—	—	—	—	—	—	—	—	43	4	3
初期装備	武器:—/頭防具:—/胴防具:—/アイテム:—										
クラスチェンジ	なし										

◎修得アーツ

名称	修得LV	属性	系統	消費MP	対象	照準	射程	範囲	高低制限	効果
基本攻撃	—	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	片手剣で対象を斬りつけ、物理ダメージを与える。
疾風斬り	—	無	攻撃系	6	敵味方	十字	1	単体	3	対象に2.1倍の威力の物理ダメージを与える必中攻撃。
クロムスライド	6	無	攻撃系	12	敵味方	十字	1	単体	3	対象に2.5倍の威力の物理ダメージを与える。
レストア	14	無	補助系	8	味方	自身	0	自身	3	6回行動する間、自身のHPを60ずつ回復させる。
三日月斬り	21	無	攻撃系	18	敵味方	十字	1	横(3)	3	範囲内の対象に2.5倍の威力の物理ダメージを与える。
断裂斬	28	無	攻撃系	24	敵味方	十字	1	単体	3	対象に3倍の威力の物理ダメージを与える必中攻撃。

エンゲージで魔女と力を共有

魔女と契約を交わすことにより、ロランのステータスや修得アーツ、修得FDを強化できるのがエンゲージだ。エンゲージは全6種類あり、覚醒前は火・光・水・木までの4種類、覚醒後は風・闇が加わり、6種類が使用可能となる。戦闘で使用するときには、エンゲージに対応する魔女を出撃させ、「エンゲージ」コマンドを実行しよう。ただし、各ステージで属性ごとに1回しか使えないなど、いくつかのルールがある(→P.61)。

エンゲージの契約形態は、仮契約・本契約・究極契約の3段階があり、仮契約すると修得アーツの1番目とFDのLV1が、本契約するとFDのLV2以降が使用可能だ。修得アーツの2番目と3番目は、それぞれの魔女が一定のLVに達すると使用できるようになる。究極契約は、アルティまたはファティマとしかできないが、契約してもステータスの上昇値や修得アーツ、FDの種類や効果はは変化しない。

エンゲージにより強化されるステータスの項目や数値、修得アーツの数は、いずれも魔女に関係する。すべてを使いこなすには、どの魔女のLVもまんべんなくアップさせることが必要だ。

◎エンゲージ一覧

エンゲージ	項目						
エンゲージ火	契約魔女	アルティ	仮契約 第3章	本契約	第17章	究極契約	第28章A
	ステータス変化	アタック+20 (~LV13) /アタック+35 (LV14~LV28) /アタック+50 (LV29~LV99)					
エンゲージ光	契約魔女	ディア	仮契約 第4章	本契約	第18章	究極契約	—
	ステータス変化	テクニック+20 (~LV15) /テクニック+35 (LV16~LV26) /テクニック+50 (LV27~LV99)					
エンゲージ水	契約魔女	ルナルナ	仮契約 第9章	本契約	第16章	究極契約	—
	ステータス変化	レジスト+35 (LV9~LV26) /レジスト+50 (LV27~LV99)					
エンゲージ木	契約魔女	ポプリ	仮契約 第14章	本契約	第18章	究極契約	—
	ステータス変化	ガード+35 (LV16~LV26) /ガード+50 (LV27~LV99)					
エンゲージ風	契約魔女	サティ	仮契約 —	本契約	第16章	究極契約	—
	ステータス変化	スピード+35 (LV19~LV26) /スピード+50 (LV27~LV99)					
エンゲージ闇	契約魔女	ファティマ	仮契約 —	本契約	第23章AB	究極契約	第28章B
	ステータス変化	マジック+50 (LV28~LV99)					

◎修得アーツ(エンゲージ後)

名称	修得LV	属性	系統	消費MP	対象	照準	射程	範囲	高低制限	効果
ファイアバレット	—	火	攻撃系	8	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	**[エンゲージ火]**対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
インテンション	14	無	補助系	3	味方	自身	0	自身	3	**[エンゲージ火]**3回行動する間、自身のマジックを30アップする。
イグニ	29	火	攻撃系	15	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	**[エンゲージ火]**対象に3.5倍の威力の魔法ダメージを与える。
ブライトアロウ	—	光	攻撃系	8	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	**[エンゲージ光]**対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
プロテクション	16	光	補助系	12	敵味方	ひし形	0~2	単体	6	**[エンゲージ光]**6回行動する間、対象のガードを40アップする。
ディエタ	27	光	攻撃系	15	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	**[エンゲージ光]**対象に3.5倍の威力の魔法ダメージを与える。
アクアハンマー	—	水	攻撃系	8	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	**[エンゲージ水]**対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
キュアー	—	無	回復系	10	敵味方	ひし形	0~3	単体	6	**[エンゲージ水]**対象のHPを小回復する。
キュアネ	27	水	攻撃系	15	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	**[エンゲージ水]**対象に3.5倍の威力の魔法ダメージを与える。
ウッドウィップ	—	木	攻撃系	8	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	**[エンゲージ木]**対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
ヘルスキュアー	—	無	補助系	8	敵味方	ひし形	0~2	単体	6	**[エンゲージ木]**対象の状態異常をすべて回復する。
デラエ	27	木	攻撃系	15	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	**[エンゲージ木]**対象に3.5倍の威力の魔法ダメージを与える。
ウィンドスライサ	—	風	攻撃系	8	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	**[エンゲージ風]**対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
フライト	—	風	補助系	8	敵味方	ひし形	0~2	単体	6	**[エンゲージ風]**6回行動する間、対象のスピードを20アップする。
フォルク	27	風	攻撃系	15	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	**[エンゲージ風]**対象に3.5倍の威力の魔法ダメージを与える。
ダークピアース	—	闇	攻撃系	8	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	**[エンゲージ闇]**対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
リブート	—	闇	補助系	9	敵味方	ひし形	0~2	単体	6	**[エンゲージ闇]**4回行動する間、対象のマジックを40アップする。
ノクト	—	闇	攻撃系	15	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	**[エンゲージ闇]**対象に3.5倍の威力の魔法ダメージを与える。

◎修得FD

ルーンフレイム		修得LV	LV1	第3章戦闘前	
			LV2	第17章戦闘終了後	
属性	火		LV3	第17章戦闘終了後	
系統	攻撃系	対象	敵	照準	十字
射程	1	範囲	単体	高低制限	6
効果	火の力を宿した剣刃で対象に3.5倍(LV1)、4.75倍(LV2)、5倍(LV3)の魔法ダメージを与える。				

ACTION

◉修得FD

ルーンフラッシュ		修得LV	LV1	第4章戦闘終了後	ACTION
			LV2	第18章戦闘前	
属性	光		LV3	第18章戦闘前	
系統	攻撃系	対象	敵	照準	十字
射程	1	範囲	単体	高低制限	6
効果	光の力を宿した剣刃で対象に3.5倍(LV1)、4.75倍(LV2)、5倍(LV3)の魔法ダメージを与える。				

ルーンミスティ		修得LV	LV1	第9章戦闘終了後	ACTION
			LV2	第16章2戦目終了後	
属性	水		LV3	第16章2戦目終了後	
系統	攻撃系	対象	敵	照準	十字
射程	1	範囲	単体	高低制限	6
効果	水の力を宿した剣刃で対象に3.5倍(LV1)、4.75倍(LV2)、5倍(LV3)の魔法ダメージを与える。				

ルーンスマッシュ		修得LV	LV1	第14章戦闘前	ACTION
			LV2	第18章戦闘前	
属性	木		LV3	第18章戦闘前	
系統	攻撃系	対象	敵	照準	十字
射程	1	範囲	単体	高低制限	6
効果	木の力を宿した剣刃で対象に3.5倍(LV1)、4.75倍(LV2)、5倍(LV3)の魔法ダメージを与える。				

ルーンツイスター		修得LV	LV1	第16章2戦目終了後	ACTION
			LV2	第16章2戦目終了後	
属性	風		LV3	第16章2戦目終了後	
系統	攻撃系	対象	敵	照準	十字
射程	1	範囲	単体	高低制限	6
効果	風の力を宿した剣刃で対象に3.5倍(LV1)、4.75倍(LV2)、5倍(LV3)の魔法ダメージを与える。				

ルーンコフィン		修得LV	LV1	第23章AB戦闘終了後	ACTION
			LV2	第23章AB戦闘終了後	
属性	闇		LV3	第23章AB戦闘終了後	
系統	攻撃系	対象	敵	照準	十字
射程	1	範囲	単体	高低制限	6
効果	闇の力を宿した剣刃で対象に3.5倍(LV1)、4.75倍(LV2)、5倍(LV3)の魔法ダメージを与える。				

ボーナスラピスについて

ロランのボーナスラピスは全25種類。入手可能なラピスの全体的な傾向は、アタックやテクニックを強化したり、魔法攻撃型アーツの属性ダメージを減らす「お守り」が手に入りやすい。

序章から第7章までは「ATK+5」「TEC+5」の2種類の入手確率が高いが、できれば「戦士の決意」を手に入れておきたい。このラピスはアタック、ガード、テクニック、スピードを5ずつアップでき、前方で敵と戦うときに欠かせない。

第8章から第15章までは「お守り」、第16章から第23章までは「会心の心得」が出やすい。とくに「会心の心得」はクリティカル率が15%アップされるので、ぜひ手に入れておこう。

第24章以降の注目は「勇士の決意」。このラピスは「戦士の決意」の強化版で、4項目のステータスが20プラスになるのだ。

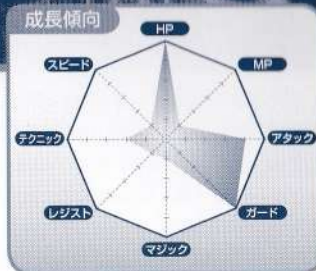
なお、ロランのボーナスラピスの種類は、覚醒の前後で変化しない。

◉ボーナスラピス一覧

章タイミング	入手可能なラピスアーツ															
	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名
序章～第7章	1	戦士の決意	1	ATK+5	1	ATK+5	1	ATK+5	1	TEC+5	1	TEC+5	1	TEC+10	1	HP+5%
第8章～第15章	1	戦士の決意	1	火炎のお守り	1	樹木のお守り	1	旋風のお守り	1	陽光のお守り	1	DP+5	2	せせらぎの衣	2	DEF+15
第16章～第23章	2	TEC+15	2	会心の心得	2	会心の心得	2	ATK+15	2	DEF+15	2	DP+10	2	トレジャー50	3	施しのオーラ
第24章～第30章	3	防御の極意	3	ATK+20	3	TEC+20	3	TEC+20	3	勇士の決意	3	HPMP+20%	3	冥府のお守り	3	獄炎のお守り

ラッシュ

貫通攻撃と打たれ強さが持ち味の槍騎士

HPやアタック、ガードの3項目で、トップクラスの成長率を誇るが、AOが低いため、行動順が遅くなりがち。ラピス「隼之衣」などでAOを強化し、少しでも早く行動できるようにしておきたい。攻撃系の修得アーツやFDは、基本的に貫通効果(→P.60)があるので、敵に攻撃を加えるときは、味方を巻き込まないように注意しよう。

◉基本ステータス

	加入章/加入LV		初期クラス		属性	装備タイプ				移動タイプ	
	序章/LV2		見習い槍騎士		無	槍/兜/鎧				陸上	
ステータス項目	HP	MP	アタック	ガード	マジック	レジスト	テクニック	スピード	AO	MOVE	JUMP
初期値	204	20	51	42	22	25	21	14	37	3	2
初期装備	武器:青銅の槍/頭防具:皮のヘルメット/胴防具:レザーアーマー /アイテム:バイタルン										
クラスチェンジ	槍騎士(第10章)										

◉修得アーツ

名称	修得LV	属性	系統	消費MP	対象	照準	射程	範囲	高低制限	効果
基本攻撃	—	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1～2	直線(2)	4	槍で範囲内の対象を貫き、物理ダメージを与える。
投槍撃	—	無	攻撃系	5	敵味方	十字	1～3	直線(3)	2	範囲内の対象に2.2倍の威力の物理ダメージを与える。
ブラッドエッジ	7	無	攻撃系	8	敵味方	十字	1	単体	3	対象に2.6倍の威力の物理ダメージを与える。
スティンガー	16	無	攻撃系	8	敵味方	十字	1～2	直線(2)	3	範囲内の対象に2倍の威力の物理ダメージを与える必中攻撃。
サベージタイプ	22	無	補助系	6	味方	自身	0	自身	6	6回行動する間、自身のアタックを60アップ、ガードを60マイナスにする。
クラックホロウ	29	無	攻撃系	12	敵味方	十字	1～2	直線(2)	3	範囲内の対象に3倍の威力の物理ダメージを与える。

◉修得FD

連爪昇竜撃波		修得LV	LV1	第11章2戦目終了後	ACTION
			LV2	LV16	
属性	無		LV3	LV29	
系統	攻撃系	対象	敵	照準	十字
射程	1～2	範囲	直線(2)	高低制限	6
効果	目にも留まらぬ連撃で対象に3.5倍(LV1)、4.75倍(LV2)、5倍(LV3)の物理ダメージを与える。				

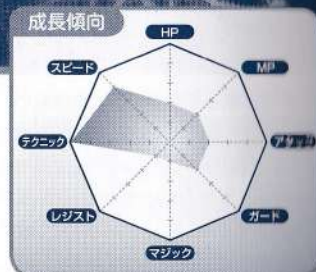
ボーナスラピスについて

ラッシュのボーナスラピスは全27種類で、全体的にアタックとガードを強化するラピスが手に入りやすいのが特徴だ。注目は、第8章から追加される「占い師の心」。マジックやレジストを10アップでき、魔法攻撃型のアーツを使用するアルティに最適だ。また、第24章から追加される「防御の極意」は、ダメージを25%減らせ、装備すればラッシュの長所をさらに伸ばせる。

◉ボーナスラピス一覧

章タイミング	入手可能なラピスアーツ															
	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名
序章～第7章	1	戦士の決意	1	ATK+5	1	ATK+5	1	ATK+10	1	DEF+5	1	DEF+5	1	DEF+10	1	HP+10%
第8章～第15章	2	占い師の心	1	火炎のお守り	1	樹木のお守り	1	旋風のお守り	1	陽光のお守り	1	DP+5	2	ATK+15	2	DEF+15
第16章～第23章	1	HP+20%	2	会心の心得	2	会心の心得	2	ATK+15	2	DEF+15	2	DP+10	2	トレジャー50	2	インパクトプラス
第24章～第30章	3	防御の極意	3	ATK+20	3	HP+30%	3	DEF+20	3	勇士の決意	3	HPMP+20%	3	曙光のお守り	3	竜巻のお守り

リーナ

遠距離から敵に効果的な攻撃を狙える弓の名手

テクニックやスピード、AOに優れ、すばやく行動できるうえに、装備タイプが弓のため、離れた距離にいる敵を攻撃できる。ただし、アタックやガードなどの成長率は低いため、敵との距離に注意。攻撃力の高いアーツ「影抜き」などを使用する場合は、事前にアーツ「チューニング」やラピス「TEC+20」などで命中率の低下を抑えておこう。

◎基本ステータス

	加入章/加入LV		初期クラス		属性	装備タイプ				移動タイプ	
	序章/LV1		見習い弓騎士		無	対照弓/帽子/服				陸上	
ステータス項目	HP	MP	アタック	ガード	マジック	レジスト	テクニック	スピード	AO	MOVE	JUMP
初期値	131	25	33	22	25	27	27	20	42	4	1
初期装備	武器:狩人の弓/頭防具:ぼうし/胴防具:服/アイテム:バイタルン										
クラスチェンジ	弓騎士(第10章)										

◎修得アーツ

名称	修得LV	属性	系統	消費MP	対象	照準	射程	範囲	高低制限	効果
基本攻撃	—	無	攻撃系	0	敵味方	ひし形	3~4	単体	6	対照弓で対象に矢を放ち、物理ダメージを与える。
ヒットシュート	—	無	攻撃系	8	敵味方	ひし形	3~4	単体	5	対象に2.1倍の威力の物理ダメージを与える。一定確率で6回行動する間、毒状態[illegible]
薬草の知識	6	無	補助系	6	敵味方	十字	0~1	単体	3	対象の状態異常をすべて回復する。
ループショット	16	無	攻撃系	10	敵味方	ひし形	3~4	単体	5	命中率を大きく下げ、対象に3倍の威力の物理ダメージを与える。
チューニング	21	無	補助系	8	味方	自身	0	自身	3	4回行動する間、自身のテクニックを40アップする。
影抜き	30	無	攻撃系	16	敵味方	十字	5~6	単体	5	命中率を大きく下げ、対象に5倍の威力の物理ダメージを与える。

◎修得FD

ランブルショット		修得LV	LV1	第14章戦闘終了後	
			LV2	LV16	
			LV3	LV29	
属性	無				
系統	攻撃系	対象	敵	照準	ひし形
射程	3~4	範囲	単体	高低制限	6
効果	流星の如きキラメキで対象に3.5倍(LV1)、4.75倍(LV2)、5倍(LV3)の物理ダメージを与える。				

ACTION

ボーナスラピスについて

ボーナスラピスは全25種類。全体的な傾向はリーナの長所であるテクニックやスピードを強化するラピスを入手しやすい。序章から第7章までに入手可能な「癒しのオーラ」は、行動順が回るごとにHPの5%を回復できる。回復手段の少ない序盤では重宝するはずだ。ほかにも第24章から追加され、すべての状態異常を防げる「オートメディカル」も入手しておきたい。

◎ボーナスラピス一覧

章タイミング	入手可能なラピスアーツ															
	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名
序章~第7章	1	トレジャー20	1	SPD+5	1	SPD+5	1	SPD+10	1	癒しのオーラ	1	TEC+10	1	TEC+10	1	巻貝のお守り
第8章~第15章	2	猛毒のお守り	1	ジャンプシューズ	2	痺れ薬のお守り	2	氷結のお守り	2	氷結のお守り	2	EXP+15%	2	SPD+15	2	TEC+15
第16章~第23章	2	猛毒の結晶	2	TEC+15	2	TEC+15	2	聖戦士の決意	1	ジャンプシューズ	2	DP+10	2	混濁の結晶	2	痺れ薬の結晶
第24章~第30章	3	豊穣の結晶	3	TEC+20	3	TEC+20	3	SPD+20	3	勇士の決意	3	オートメディカル	3	竜巻のお守り	3	獄炎のお守り

アルティ

魔法攻撃型のアーツで敵を焼き払う

MPを除き、全体的なステータスの成長率はそれほど高くはない。戦闘では、魔法攻撃型のアーツ「ファイアバレット」と第4章で修得できるFDを中心に戦うことになるので、あらかじめアーツ「インテンション」でマジックを強化し、攻撃力を高めておこう。なお、修得アーツは覚醒前後で変わらないが、FDはアルティが覚醒することで変化する。

◎基本ステータス

	加入章/加入LV		初期クラス		属性	装備タイプ				移動タイプ	
	第1章/LV2		火の見習い魔女		火	フェザースタッフ/リボン/コート				陸上	
ステータス項目	HP	MP	アタック	ガード	マジック	レジスト	テクニック	スピード	AO	MOVE	JUMP
初期値	138	29	30	25	37	37	20	17	39	3	2
初期装備	武器:フェザーワンド/頭防具:リボン/胴防具:コート/アイテム:—										
クラスチェンジ	白焔の魔女(第15章)										

◎修得FD

フィリアフレイム		修得LV	LV1	第4章戦闘終了後	
			LV2	LV16	
			LV3	LV29	
属性	火				
系統	攻撃系	対象	敵	照準	ひし形
射程	1~3	範囲	単体	高低制限	6
効果	炎の力で対象に3.5倍(LV1)、4.75倍(LV2)、5倍(LV3)の魔法ダメージを与える。				

ACTION

アルティ［覚醒後］

強力な範囲魔法で敵を一掃する白焔の魔女

第17章で覚醒し、白焔(はくえん)の魔女となったアルティ。ステータスの成長率が覚醒前に比べてすべて大幅に伸び、トップクラスになっている。修得アーツも、戦闘不能になった味方をHP最大で回復できる「リヴァイバル」を唯一使え、攻撃面だけでなく、いざというときにも頼りになる存在だ。ラピスでは、MPやマジックを強化できるものを装備しておこう。

◎基本ステータス

	加入章/加入LV		初期クラス		属性	装備タイプ				移動タイプ	
	第17章/—		白焔の魔女		火	フェザースタッフ/リボン/コート				陸上	
ステータス項目	HP	MP	アタック	ガード	マジック	レジスト	テクニック	スピード	AO	MOVE	JUMP
初期値	—	—	—	—	—	—	—	—	40	4	3
初期装備	武器:—/頭防具:—/胴防具:—/アイテム:—										
クラスチェンジ	なし										

●修得アーツ

名称	修得LV	属性	系統	消費MP	対象	照準	射程	範囲	高低制限	効果
基本攻撃	—	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	フェザースタッフで対象を殴り、物理ダメージを与える。
ファイアバレット	—	火	攻撃系	8	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
インテンション	6	無	補助系	3	味方	自身	0	自身	3	3回行動する間、自身のマジックを30アップする。
フレイムピラー	14	火	攻撃系	16	敵味方	ひし形	1~3	十字(5)	6	範囲内の対象に2.5倍の威力の魔法ダメージを与える。
イグニスブレイズ	23	火	攻撃系	42	敵味方	ひし形	1~5	ひし形(13)	6	範囲内の対象に3倍の威力の魔法ダメージを与える。
リヴァイバル	29	無	回復系	25	味方	ひし形	1~2	単体(※)	6	戦闘不能になった味方をHP･MPともに最大値の状態で範囲内に復活させる

※味方の戦闘不能ユニットリストから復活させたいキャラクターと復活場所を選択する

●修得FD

フィアフルフレア		修得LV	LV1	—	ACTION
属性	火		LV2	LV16	
			LV3	LV29	
系統	攻撃系	対象	敵	照準	ひし形
射程	1~3	範囲	単体	高低制限	6
効果	消える事なき白焔が対象に3.5倍(LV1)、4.75倍(LV2)、5倍(LV3)の魔法ダメージを与える。				

ボーナスラピスについて

アルティのボーナスラピスは全20種類あり、HPやMP、マジックを強化できるラピスが手に入りやすい。とくに序章から第7章までの間は、「MP+5%」「MAG+5」が半分の割合を占めている。また、このタイミングでは、火の魔法攻撃型アーツの威力を5%アップする「火炎の結晶」も手に入るため、これらを組みあわせて装備すれば、攻撃の中心として活躍できる。

そのほかの章タイミングで注目したいのは、第16章から追加される「集中のオーラ」。行動順が回るごとにMPを10%するため、消費MPの多い魔法攻撃型アーツを使うアルティにはぜひ装備させておきたい。さらに、第24章からはマジックやレジストを40プラスできる「魔術師の心」が加わり、装備してアーツ「インテンション」を使えば、敵に大ダメージを与えられる。

●ボーナスラピス一覧

章タイミング	入手可能なラピスアーツ															
	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名
序章~第7章	1	トレジャー20	1	火炎の結晶	1	火炎の結晶	1	MP+5%	1	MP+5%	1	MAG+5	1	MAG+5	1	MAG+10
第8章~第15章	2	紅蓮の結晶	2	HPMP+10%	2	HPMP+10%	1	MAG+5	1	MAG+5	1	MAG+10	1	HPMP+5%	2	氷結のお守り
第16章~第23章	2	MAG+15	1	火炎の結晶	1	HPMP+5%	2	HPMP+10%	2	混濁のお守り	2	紅蓮のお守り	2	紅蓮のお守り	3	集中のオーラ
第24章~第30章	3	獄炎の結晶	3	MAG+20	3	MAG+20	3	REG+20	3	魔術師の心	3	EXP+30%	3	獄炎のお守り	3	真珠のお守り

DATA 仲間が敵として登場した場合の専用アーツとFD

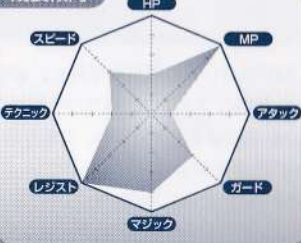
ルート分岐でファティマルートに進むと、第28章Bでアルティが敵として登場する。そのとき、修得しているFDは「ダークフレア」と呼ばれ、仲間のときに使えるものとは異なるのだ。また、ジョジィは、全10ステージで敵として登場するが、そのうち第1章、第6章、第8章②では、アーツ「ダウナーレイン」を使用する。

なお、そのほかのキャラクターが敵として出現した場合は、アーツやFDの種類、LVに制限はあるものの、使用するアーツやFDは仲間のときと一緒だ。

ダークフレア		修得LV	LV1	—	ACTION
属性	火		LV2	使用せず	
			LV3	使用せず	
系統	攻撃系	対象	敵	照準	ひし形
射程	1~3	範囲	単体	高低制限	6
効果	消える事なき黒焔が対象に4.5倍(LV1)の魔法ダメージを与える。				

ディア

闇属性の敵との戦いに欠かせない閃光の魔女

成長傾向

MPやマジック、レジストの成長率が高く、魔法攻撃型アーツを得意としている。また、光属性ということもあり、闇属性のジョジィやファティマが敵として登場した場合には、攻撃系アーツでより大きなダメージを与えられる。ただし、敵からのダメージも大きくなるので、アーツ「プロテクション」でガードを上げておくのを忘れずに。

●基本ステータス

加入章/加入LV	初期クラス	属性	装備タイプ	移動タイプ
第4章/LV5	閃光の魔女	光	教鞭/フード/ローブ	陸上

ステータス項目	HP	MP	アタック	ガード	マジック	レジスト	テクニック	スピード	AO	MOVE	JUMP
初期値	173	45	35	31	51	50	25	23	38	4	2
初期装備	武器:ライトビーチ/頭防具:手作りフード/胴防具:毛皮のローブ/アイテム:—										
クラスチェンジ	なし										

●修得アーツ

名称	修得LV	属性	系統	消費MP	対象	照準	射程	範囲	高低制限	効果
基本攻撃	—	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	教鞭で対象を叩き、物理ダメージを与える。
ブライトアロウ	—	光	攻撃系	8	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
トリーティング	8	光	補助系	10	敵味方	ひし形	0~2	十字(5)	6	範囲内の対象の状態異常をすべて回復する。
シャインバレット	16	光	攻撃系	16	敵味方	ひし形	1~3	十字(5)	6	範囲内の対象に2.5倍の威力の魔法ダメージを与える。
プロテクション	21	光	補助系	12	敵味方	ひし形	0~2	単体	6	6回行動する間、対象のガードを40アップする。
フォトンアクシス	27	光	攻撃系	42	敵味方	ひし形	1~5	十字(5)	6	範囲内の対象に3倍の威力の魔法ダメージを与える。

●修得FD

リーヴル=レイ		修得LV	LV1	—	ACTION
属性	光		LV2	LV16	
			LV3	LV29	
系統	攻撃系	対象	敵	照準	ひし形
射程	1~3	範囲	単体	高低制限	6
効果	消える事なき閃光が対象に3.5倍(LV1)、4.75倍(LV2)、5倍(LV3)の魔法ダメージを与える。				

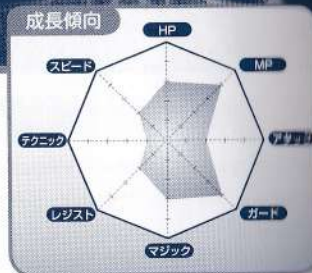
ボーナスラピスについて

ディアのボーナスラピスは全23種類。とくに入手しやすいのはMPを強化するラピスで、次いで「お守り」が多い。注目したいのは、第24章から追加される「医療の達人」。このラピスは、回復アイテムの効果を2倍にできる便利なものだ。ただし、ディア以外ではファティマしか入手できないため、複数個ほしい場合には、再戦可能なクエストを繰り返しプレイする必要がある。

●ボーナスラピス一覧

章タイミング	入手可能なラピスアーツ															
	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名
序章~第7章	1	トレジャー20	1	MP+10%	1	HPMP+5%	1	HPMP+5%	1	魔女の心	1	陽光の結晶	1	陽光の結晶	1	闇夜のお守り
第8章~第15章	2	沈黙のお守り	1	ジャンプシューズ	2	TEC+15	2	TEC+15	2	聖戦士の決意	1	MAG+10	1	MP+15%	2	MAG+15
第16章~第23章	2	雷光の結晶	1	MAG+10	1	MP+10%	1	MP+15%	1	MP+15%	2	雷光のお守り	2	雷光のお守り	3	集中のオーラ
第24章~第30章	3	曙光の結晶	3	MAG+20	3	MP+30%	3	MP+30%	3	魔術師の心	3	医療の達人	3	曙光のお守り	3	竜巻のお守り

フィル

回復魔法の
スペシャリスト

MPやガードの成長率が高く、修得アーツも回復系に特化した僧侶のフィルは、後方からのサポート役に最適だ。とくにHPを回復するアーツは、対象が単体の「キュアー」、範囲内に効果をおよぼす「キュアラー」、複数の対象のHPを行動順が回るごとに回復させる「リジェネイタン」とそろっている。回復させたい味方の数に応じて使い分けよう。

◎基本ステータス

加入章/加入LV	初期クラス	属性	装備タイプ	移動タイプ
第5章/LV6	見習い僧侶	無	杖/フード/ローブ	陸上

ステータス項目	HP	MP	アタック	ガード	マジック	レジスト	テクニック	スピード	AO	MOVE	JUMP
初期値	197	41	42	37	46	37	24	22	40	3	2
初期装備	武器:みならいビータ/頭防具:手作りフード/胴防具:毛皮のローブ/アイテム:―										
クラスチェンジ	僧侶(第14章)										

◎修得アーツ

名称	修得LV	属性	系統	消費MP	対象	照準	射程	範囲	高低制限	効果
基本攻撃	―	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	杖で対象をなぐり、物理ダメージを与える。
キュアー	―	無	回復系	10	敵味方	ひし形	0~3	単体	6	対象のHPを小回復する。
ヘルスキュアー	7	無	補助系	8	敵味方	ひし形	0~2	単体	6	対象の状態異常をすべて回復する。
キュアラー	14	無	回復系	15	敵味方	ひし形	0~3	十字(5)	6	範囲内の対象のHPを中回復する。
リヴァイブ	23	無	回復系	10	味方	ひし形	1~2	単体(※)	6	戦闘不能になった味方をHPMPともに最大値の25%の状態で範囲内に復活させる
リジェネイタン	27	無	補助系	14	敵味方	ひし形	0~2	十字(5)	6	6回行動する間、範囲内の対象のHPを100ずつ回復させる。

※味方の戦闘不能ユニットリストから復活させたいキャラクターと復活場所を選択する。

◎修得FD

バブルサーカス		修得LV	LV1	第13章2戦目終了後	
			LV2	LV16	
属性	無		LV3	LV29	
系統	攻撃系	対象	敵	照準	十字
射程	1	範囲	単体	高低制限	6
効果	撹乱驚異の泡で対象に3.5倍(LV1)、4.75倍(LV2)、5倍(LV3)の物理ダメージを与える。				

ACTION

ボーナスラピスについて

フィルのボーナスラピスは全25種類。MPを強化するラピスや「お守り」が入手しやすいが、それ以外にも意外な傾向がある。それは、LVに欠かせないEXPをアップする「EXP+15%」や獲得金額が増える「トレジャー」が入手しやすい点だ。ふだんはサポート役に徹することが多いフィルだが、これらのラピスを手に入れたければ、とどめ役などで攻撃にも積極的に参加させよう。

◎ボーナスラピス一覧

章タイミング	入手可能なラピスアーツ															
	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名
序章~第7章	1	戦士の決意	1	トレジャー20	1	トレジャー20	1	闇夜の結晶	1	REG+5	1	REG+5	1	REG+10	1	HP+5%
第8章~第15章	1	MP+10%	1	MP+5%	1	MP+5%	1	MP+10%	1	MP+10%	2	混濁のお守り	2	EXP+15%	2	漆黒の結晶
第16章~第23章	2	痺れ薬のお守り	2	雷光のお守り	2	雷光のお守り	2	ATK+15	2	EXP+15%	2	沈黙の結晶	2	トレジャー50	3	韋駄天[illegible]
第24章~第30章	3	曙光の結晶	3	MAG+20	3	HP+30%	3	MP+30%	3	魔術師の心	3	オートメディカル	3	曙光のお守り	3	真珠のお守り

キャパ

状態異常攻撃が武器の
アーティスト

HPやレジストの成長率が高く、魔法攻撃に対して強い反面、ガードが低いため、物理攻撃型アーツには弱い。射程の長さと、通常ダメージに状態異常の追加効果を持つ修得アーツで、敵と距離を置いて戦おう。ただし、テクニックやスピードが低いので、思うように攻撃が当てられないことも。ラピス「勇士の決意」などを装備して、弱点を補おう。

◎基本ステータス

加入章/加入LV	初期クラス	属性	装備タイプ	移動タイプ
第8章/LV8	アーティスト	無	ギターボウガン/帽子/服	陸上

ステータス項目	HP	MP	アタック	ガード	マジック	レジスト	テクニック	スピード	AO	MOVE	JUMP
初期値	255	33	47	31	39	52	27	24	38	3	3
初期装備	武器:ギターボウガン/頭防具:見習いキャップ/胴防具:皮の服/アイテム:―										
クラスチェンジ	なし										

◎修得アーツ

名称	修得LV	属性	系統	消費MP	対象	照準	射程	範囲	高低制限	効果
基本攻撃	―	無	攻撃系	0	敵味方	ひし形	2~4	単体	6	ギターボウガンで対象を撃ち抜き、物理ダメージを与える。
錯乱撃ち	―	無	攻撃系	12	敵味方	ひし形	2~4	単体	5	命中率を下げ、対象に2.2倍の威力の物理ダメージ。一定確率で3回行動する間、混乱状態に。
口封じ撃ち	―	無	攻撃系	12	敵味方	ひし形	2~4	単体	5	命中率を下げ、対象に2.2倍の威力の物理ダメージ。一定確率で4回行動する間、沈黙状態に。
金縛り撃ち	14	無	攻撃系	12	敵味方	ひし形	2~4	単体	5	命中率を下げ、対象に2.2倍の威力の物理ダメージ。一定確率で2回行動する間、麻痺状態に。
仁術	22	無	回復系	8	敵味方	十字	0~1	単体	5	対象のHPを大回復、状態異常をすべて回復する。
重爆撃ち	28	無	攻撃系	18	敵味方	ひし形	2~4	単体	5	対象に3倍の威力の物理ダメージを与える。

◎修得FD

シャングリ=ラ		修得LV	LV1	第15章戦闘前	
			LV2	LV16	
属性	無		LV3	LV29	
系統	攻撃系	対象	敵	照準	ひし形
射程	2~4	範囲	単体	高低制限	6
効果	不可思議なその軌跡で対象に3.5倍(LV1)、4.75倍(LV2)、5倍(LV3)の物理ダメージを与える。				

ACTION

ボーナスラピスについて

第8章から加入するキャパのボーナスラピスは、全22種類。キャパの趣味が反映されているのか、マジックやレジストを5ずつアップする「魔女の心」が入手できることに注目。それ以外では、とにかくレジストを強化するラピスの入手確率が高い。第24章から追加される「ドレインピース」は敵にダメージを与えるたびにHPを10%回復できるので、可能ならば入手したい。

◎ボーナスラピス一覧

章タイミング	入手可能なラピスアーツ															
	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名
序章~第7章	1	ATK+5	1	ATK+5	1	ATK+5	1	REG+5	1	REG+10	1	REG+10	1	巻貝のお守り	1	闇夜のお守り
第8章~第15章	1	戦士の決意	2	EXP+15%	1	魔女の心	1	魔女の心	1	REG+10	2	REG+15	2	REG+15	2	HPMP+10%
第16章~第23章	2	混濁のお守り	2	REG+15	2	REG+15	2	HPMP+15%	2	HPMP+15%	2	DP+10	3	真珠の結晶	2	混濁の結晶
第24章~第30章	2	ドレインピース	3	ATK+20	3	REG+20	3	REG+20	3	魔術師の心	3	オートメディカル	3	真珠のお守り	3	曙光のお守り

ルナルナ

水の力で仲間を癒やす
慈水の魔女

MPやマジック、レジストの成長率が高く、修得アーツも「清澄なる雫(しずく)」など回復系のものが多い。しかし、AOが37のため行動順はかなり遅い。優れた回復能力を生かせるよう、ラピスでAOを上げておこう。なお、火属性のアルティとは属性相性がよくない。アルティが強制出撃の場合は出撃せず、回復役はフィルに任せるといいだろう。

◎基本ステータス

加入章/加入LV		初期クラス		属性	装備タイプ				移動タイプ	
第8章/LV9		慈水の魔女		水	水の扇/フード/ローブ				水陸	
ステータス項目	HP	MP	アタック	ガード	マジック	レジスト	テクニック	スピード	AO	MOVE	JUMP
初期値	209	46	35	33	57	61	32	26	37	3	2
初期装備	武器:水仙の扇/頭防具:むぎわら頭巾/胴防具:木綿の衣/アイテム:—										
クラスチェンジ	なし										

◎修得アーツ

名称	修得LV	属性	系統	消費MP	対象	照準	射程	範囲	高低制限	効果
基本攻撃	—	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	水の扇で対象を斬りつけ、物理ダメージを与える。
アクアハンマー	—	水	攻撃系	8	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
清澄なる雫	—	水	回復系	14	敵味方	ひし形	0~3	十字(5)	6	範囲内の対象のHPを中回復、状態異常をすべて回復する。
リヴァイブ	15	無	回復系	10	味方	ひし形	1~2	単体(※)	6	戦闘不能になった味方をHP・MPともに最大値の25%の状態で範囲内に復活させる。
キュアラル	22	無	回復系	26	敵味方	ひし形	0~3	十字(5)	6	範囲内の対象のHPを大回復する。
アクアスコール	27	水	攻撃系	40	敵味方	ひし形	1~5	十字(5)	6	範囲内の対象に2.5倍の威力の魔法ダメージを与える。

※味方の戦闘不能ユニットリストから復活させたいキャラクターと復活場所を選択する。

◎修得FD

ミラスプラッシュ		修得LV	LV1	—	
			LV2	LV16	
属性	水		LV3	LV29	
系統	攻撃系	対象	敵	照準	ひし形
射程	1~3	範囲	単体	高低制限	6
効果	尽きぬ事なき慈水が対象に3.5倍(LV1)、4.75倍(LV2)、5倍(LV3)の魔法ダメージを与える。				

ACTION

ボーナスラピスについて

第8章から仲間になるルナルナのボーナスラピスは全22種類で、マジックを強化したり水属性のダメージを減らすラピスが手に入りやすい。

第8章から追加される「せせらぎの衣」は、陸上タイプのユニットを水陸タイプにできる。装備した味方は水路の上も移動できるので、かなり重宝するはずだ。再戦可能なクエストを利用して複数個を入手しておこう。

◎ボーナスラピス一覧

章タイミング	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名
序章~第7章	1	巻貝のお守り	1	巻貝のお守り	1	巻貝のお守り	1	DEF+10	1	MAG+5	1	MAG+5	1	MAG+10	1	MP+5%
第8章~第15章	1	MP+10%	1	巻貝の結晶	1	巻貝の結晶	1	旋風の結晶	1	MAG+5	1	MAG+10	2	珊瑚の結晶	2	せせらぎの衣
第16章~第23章	2	聖戦士の決意	1	MAG+10	1	MP+15%	1	魔力のオーラ	1	魔力のオーラ	2	珊瑚のお守り	2	珊瑚のお守り	3	集中のオーラ
第24章~第30章	3	真珠の結晶	3	REG+20	3	REG+20	3	MP+30%	3	魔術師の心	3	ドレインフォーム	3	真珠のお守り	3	曙光のお守り

(入手可能なラピスアーツ)

ポプリ

魔法よりも物理攻撃が
得意な翠蘭の魔女

魔女のなかでは珍しく、魔法攻撃型アーツよりも物理攻撃型アーツに優れており、HPやアタック、スピードの成長率がかなり高い。修得アーツも「バーストスタンプ」といったダメージの高い必中攻撃があるので、それらを基本にして戦おう。戦う前には、「ライズ」でスピードを上げておくと敵の攻撃を避けやすくなり、自慢の攻撃力を生かしやすい。

◎基本ステータス

加入章/加入LV		初期クラス		属性	装備タイプ				移動タイプ	
第13章/LV16		翠蘭の魔女		木	ハンマー/リボン/コート				陸上	
ステータス項目	HP	MP	アタック	ガード	マジック	レジスト	テクニック	スピード	AO	MOVE	JUMP
初期値	407	46	88	42	62	58	36	55	42	3	2
初期装備	武器:コピスハンマー/頭防具:カチューシャ/胴防具:シルキーコート/アイテム:—										
クラスチェンジ	なし										

◎修得アーツ

名称	修得LV	属性	系統	消費MP	対象	照準	射程	範囲	高低制限	効果
基本攻撃	—	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	ハンマーで対象を叩きつぶし、物理ダメージを与える。
ランドストライク	—	無	攻撃系	12	敵味方	十字	1	単体	3	対象に2.2倍の威力の物理ダメージを与える。
ライズ	—	木	補助系	5	味方	自身	0	自身	3	4回行動する間、自身のスピードを20アップする。
ランドスティング	—	木	攻撃系	16	敵味方	ひし形	1~3	十字(5)	6	範囲内の対象に2.5倍の威力の魔法ダメージを与える。
バーストスタンプ	22	無	攻撃系	20	敵味方	十字	1	単体	3	対象に3倍の威力の物理ダメージを与える必中攻撃。
ユグドラフォーム	27	木	攻撃系	40	敵味方	ひし形	1~5	十字(5)	6	範囲内の対象に2.8倍の威力の魔法ダメージを与える。

◎修得FD

マテリアボンバー		修得LV	LV1	—	
			LV2	LV17	
属性	木		LV3	LV29	
系統	攻撃系	対象	敵	照準	十字
射程	1	範囲	単体	高低制限	6
効果	枯れる事なき翠蘭が対象に3.5倍(LV1)、4.75倍(LV2)、5倍(LV3)の魔法ダメージを与える。				

ACTION

ボーナスラピスについて

ポプリのボーナスラピスは全22種類。第13章から仲間になるので、タイミングが切り替わって入手率が下がる前に、第8章から追加されるラピスを入手しておきたい。とくに、AOやJUMPを1プラスできる「隼之衣(はやぶさ)」や「ウィングシューズ」は必要不可欠だ。手したら、AOとJUMPが低いラッシュに回してもいいが、ポプリに装備させれば、長所のアタックやスピードが伸ばせる。

◎ボーナスラピス一覧

章タイミング	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名
序章~第7章	1	ATK+5	1	ATK+5	1	ATK+5	1	ATK+10	1	TEC+5	1	TEC+5	1	TEC+5	1	HP+5%
第8章~第15章	1	HP+10%	2	SPD+15	2	SPD+15	1	隼之衣	1	隼之衣	1	樹木の結晶	1	樹木の結晶	3	ウィングシューズ
第16章~第23章	2	新緑の結晶	2	ATK+15	2	ATK+15	1	SPD+10	1	SPD+10	2	新緑のお守り	2	新緑のお守り	3	施しのオーラ
第24章~第30章	3	豊穣の結晶	3	MAG+20	3	ATK+20	3	SPD+20	3	勇士の決意	3	HPMP+20%	3	豊穣のお守り	3	獄炎のお守り

(入手可能なラピスアーツ)

サティ

すばやい動きで敵を翻弄する舞風の魔女

飛行タイプのサティはAOやMOVE、JUMPに優れていて、地形なども気にせず先頭に立って進める。ただし、HPやガードの成長率が味方のなかではもっとも低く、複数の敵から攻撃されると戦闘不能になってしまう危険が高い。マジックの成長率はトップなので、敵の攻撃の届かないところから魔法攻撃型アーツを使うといいだろう。

◎基本ステータス

	加入章/加入LV		初期クラス		属性	装備タイプ				移動タイプ	
	第16章/LV19		舞風の魔女		風	トランペット/リボン/コート				飛行	
ステータス項目	HP	MP	アタック	ガード	マジック	レジスト	テクニック	スピード	AO	MOVE	JUMP
初期値	293	55	68	37	89	65	46	57	43	5	5
初期装備	武器:なついろラッパ/頭防具:ティアラ/胴防具:バトルコート/アイテム:—										
クラスチェンジ	なし										

◎修得アーツ

名称	修得LV	属性	系統	消費MP	対象	照準	射程	範囲	高低制限	効果
基本攻撃	—	無	攻撃系	0	敵味方	十字	2~3	十字(5)	4	トランペットで対象に魔力音をぶつけ、物理ダメージを与える。
ウィンドスライサ	—	風	攻撃系	8	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
フライト	—	風	補助系	8	敵味方	ひし形	0~2	単体	6	6回行動する間、対象のスピードを20アップする。
バッシュストーム	—	風	攻撃系	16	敵味方	ひし形	1~3	十字(5)	6	範囲内の対象に2.5倍の威力の魔法ダメージを与える。
ソナーバッション	22	風	攻撃系	13	敵味方	ひし形	3~4	単体	3	対象に3倍の威力の魔法ダメージを与える。
エアロツイスター	27	風	攻撃系	41	敵味方	ひし形	1~4	十字(5)	6	範囲内の対象に3倍の威力の魔法ダメージを与える。

◎修得FD

天翼のセレネイド				修得LV	LV1	—	ACTION
属性	風				LV2	LV22	
					LV3	LV29	
系統	攻撃系	対象	敵		照準	十字	
射程	2~3	範囲	単体		高低制限	6	
効果	止む事なき舞風が対象に3.5倍(LV1)、4.75倍(LV2)、5倍(LV3)の魔法ダメージを与える。						

ボーナスラピスについて

サティのボーナスラピスは全19種類。入手可能なラピスは、マジックやスピードを強化するものが多く、これらのステータスに優れたサティの長所を生かせる。また、サティが仲間に加わる第16章からは、風属性のダメージを減らす「極風のお守り」と並んで、風属性の魔法攻撃型アーツを強化する「極風の結晶」が出やすい。サティに装備して攻撃力を高めよう。

◎ボーナスラピス一覧

章タイミング	入手可能なラピスアーツ															
	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名
序章~第7章	1	MP+5%	1	MP+5%	1	MP+5%	1	MAG+5	1	MAG+5	1	MAG+10	1	SPD+5	1	SPD+5
第8章~第15章	1	SPD+10	2	SPD+15	2	SPD+15	1	MAG+5	1	MAG+5	1	MAG+10	2	紅蓮の結晶	2	氷結のお守り
第16章~第23章	2	MAG+15	1	MAG+10	2	MAG+15	2	極風の結晶	2	極風の結晶	2	極風のお守り	2	極風のお守り	3	集中のオーラ
第24章~第30章	3	竜巻の結晶	3	MAG+20	3	MAG+20	3	SPD+20	3	魔術師の心	3	ドレインフォーム	3	竜巻のお守り	3	冥府のお守り

カレン

遠距離から強力な一撃を見舞う銃の遣い手

アタックやテクニック、スピードの成長率が高く、武器タイプも銃なので、遠距離からの攻撃が得意だ。修得アーツも、最大射程が7の「飛翔弾(ひしょうだん)」や必中攻撃の「ラビアンローズ」など、カレンの特性を生かしやすい。ただし、アーツの消費MPに比べて、ステータスのMPの成長率は低いので、ラピス「MP+30%」などを装備して強化しておこう。

◎基本ステータス

	加入章/加入LV		初期クラス		属性	装備タイプ				移動タイプ	
	第22章/LV27		ロゼットリーダー		無	銃/帽子/服				陸上	
ステータス項目	HP	MP	アタック	ガード	マジック	レジスト	テクニック	スピード	AO	MOVE	JUMP
初期値	470	62	128	54	79	60	69	72	42	3	3
初期装備	武器:ドンキーマグナム/頭防具:ルミナスキャップ/胴防具:ファーホム織の服/アイテム:—										
クラスチェンジ	なし										

◎修得アーツ

名称	修得LV	属性	系統	消費MP	対象	照準	射程	範囲	高低制限	効果
基本攻撃	—	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1~5	単体	6	銃で対象を撃ち抜き、物理ダメージを与える。
鉄甲弾	—	無	攻撃系	12	敵味方	十字	1~5	単体	3	対象に2.6倍の威力の物理ダメージを与える。
麻酔弾	—	無	攻撃系	10	敵味方	十字	1~5	単体	3	対象に2倍の威力の物理ダメージ。一定確率で2回行動する間、麻痺状態に。
ピアーススナイプ	—	無	攻撃系	15	敵味方	十字	1~5	直線(5)	3	範囲内の対象に2倍の威力の物理ダメージを与える。
ラビアンローズ	—	無	攻撃系	24	敵味方	十字	1~5	単体	3	対象に2.6倍の威力の物理ダメージを与える必中攻撃。
飛翔弾	28	無	攻撃系	16	敵味方	ひし形	1~7	単体	6	対象に2.3倍の威力の物理ダメージを与える。

◎修得FD

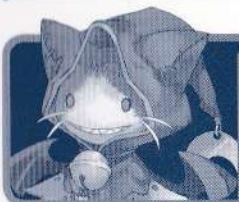
ラスティローズ				修得LV	LV1	—	ACTION
属性	無				LV2	LV28	
					LV3	LV29	
系統	攻撃系	対象	敵		照準	十字	
射程	1~5	範囲	単体		高低制限	6	
効果	その美しい舞弾で対象に3.5倍(LV1)、4.75倍(LV2)、5倍(LV3)の物理ダメージを与える。						

ボーナスラピスについて

カレンのボーナスラピスは全24種類あり、全体的にテクニックを強化したり状態異常を防ぐ「お守り」の入手率が高い。また、カレンが仲間になる第24章からは、効果の高いランク3のラピスが手に入るようになる。アタックやガード、スピード、テクニックを強化する「勇士の決意」や「ATK+20」を装備すれば、遠距離からでも敵に強力な一撃が見舞えるようになる。

◎ボーナスラピス一覧

章タイミング	入手可能なラピスアーツ															
	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名
序章~第7章	1	TEC+5	1	TEC+5	1	TEC+5	1	TEC+10	1	HP+10%	1	魔女の心	1	魔女の心	2	占い師の心
第8章~第15章	1	戦士の決意	1	ジャンプシューズ	2	痺れ薬のお守り	2	氷結のお守り	2	氷結のお守り	2	EXP+15%	2	SPD+15	2	TEC+15
第16章~第23章	2	猛毒の結晶	2	TEC+15	2	TEC+15	2	聖戦士の決意	1	ジャンプシューズ	2	痺れ薬の結晶	2	トレジャー50	2	沈黙の結晶
第24章~第30章	3	豊穣の結晶	3	ATK+20	3	TEC+20	3	TEC+20	3	勇士の決意	3	オートメディカル	3	竜巻のお守り	3	冥府のお守り

ジョジィ

異常状態で味方を援護するネコの使い魔

サティと同じく飛行タイプで、スピードの成長率が2番目に高い。また、マジックやレジスト、テクニックも成長しやすいので、魔法攻撃型のアーツの効果はバツグンだ。だが、状態異常の追加効果を持つアーツは、いずれも効果範囲が単体で使いづらい。また、HPやアタック、ガードもかなり低いので、「ラスティレイン」で仲間の援護を中心に。

◎基本ステータス

加入章/加入LV	初期クラス	属性	装備タイプ	移動タイプ
第22章/LV27	ファミリア	闇	小骨ワンド/フード/ローブ	飛行

ステータス項目	HP	MP	アタック	ガード	マジック	レジスト	テクニック	スピード	AO	MOVE	JUMP
初期値	415	86	69	53	91	94	63	79	42	4	5
初期装備	武器:ボーンロッド/頭防具:ルミナスフード/胴防具:ルミナスローブ/アイテム:—										
クラスチェンジ	なし										

◎修得アーツ

名称	修得LV	属性	系統	消費MP	対象	照準	射程	範囲	高低制限	効果
基本攻撃	—	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	小骨ワンドで対象をなぐり、物理ダメージを与える。
ダークピアース	—	闇	攻撃系	8	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
ラスティレイン	—	闇	補助系	8	敵味方	ひし形	1~4	十字(5)	6	4回行動する間、範囲内の対象のガードとレジストを30マイナスする。
スタンクラウド	—	闇	攻撃系	12	敵味方	十字	1	単体	6	対象に3倍の威力の魔法ダメージ。一定確率で2回行動する間、麻痺状態に[illegible]
シャドウブーム	—	闇	攻撃系	12	敵味方	十字	1	単体	6	対象に3倍の威力の魔法ダメージ。一定確率で3回行動する間、混乱状態に[illegible]
リヴァイブ	30	無	回復系	10	味方	ひし形	1~2	単体(※)	6	戦闘不能になった味方をHP・MPともに最大値の25%の状態で範囲内に復活させ[illegible]

※味方の戦闘不能ユニットリストから復活させたいキャラクターと復活場所を選[illegible]

◎修得FD

デーラ=キャット		修得LV	LV1	—
			LV2	LV28
			LV3	LV29
属性	闇			
系統	攻撃系	対象	敵	照準	十字
射程	1	範囲	単体	高低制限	6
効果	強大な魔力の開放で対象に3.5倍(LV1)、4.75倍(LV2)、5倍(LV3)の魔法ダメージを与える。				

ACTION

ボーナスラピスについて

ジョジィのボーナスラピス全22種類のうち、手に入れておきたいのが「韋駄天之衣（いだてん）」だ。このラピスを装備すれば、AOが2プラスされ、行動順が早くなる。そのため、できるだけ多く手に入れたいが、入手確率の高いタイミングはジョジィの加入よりも前なので、運しだいとなる。

なお、全体的な傾向では、レジストを強化するものが出やすい。

◎ボーナスラピス一覧

章タイミング	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名
序章~第7章	1	闇夜の結晶	1	闇夜の結晶	1	闇夜の結晶	1	闇夜のお守り	1	闇夜のお守り	1	癒しのオーラ	1	癒しのオーラ	1	トレジャー20
第8章~第15章	2	沈黙のお守り	2	SPD+15	2	SPD+15	1	MAG+5	1	MAG+5	1	MAG+10	1	戦士の決意	2	氷結のお守り
第16章~第23章	2	MAG+15	2	REG+15	2	REG+15	1	MAG+10	1	MAG+10	2	DP+10	2	氷結の結晶	3	韋駄天之衣
第24章~第30章	3	冥府の結晶	3	MAG+20	3	REG+20	3	REG+20	3	魔術師の心	3	オートメディカル	3	冥府のお守り	3	[illegible]のお守り

ファティマ

氷結魔法で敵を凍りつかせる氷影の魔女

ジョジィとともに敵として戦うことが多いファティマは、ステータスの成長率がいずれも高く、修得アーツも強力なものが多い。敵としてはやっかいだが、味方としては非常に心強い存在だ。仲間に加わったら、ラピスでMPを上昇させておこう。戦闘では、アーツ「リブート」でマジックを強化してから「ブリーズダスト」を使えば、敵を一掃できる。

◎基本ステータス

加入章/加入LV	初期クラス	属性	装備タイプ	移動タイプ
第23章/LV28	氷影の魔女	闇	アイスウィップ/フード/ローブ	陸上

ステータス項目	HP	MP	アタック	ガード	マジック	レジスト	テクニック	スピード	AO	MOVE	JUMP
初期値	479	90	110	65	111	90	63	64	42	4	2
初期装備	武器:ミストウィップ/頭防具:ルミナスフード/胴防具:ルミナスローブ/アイテム:—										
クラスチェンジ	なし										

◎修得アーツ

名称	修得LV	属性	系統	消費MP	対象	照準	射程	範囲	高低制限	効果
基本攻撃	—	無	攻撃系	0	敵味方	ひし形	1~2	単体	4	アイスウィップで対象を打ちつけ、物理ダメージを与える。
アイスコフィン	—	闇	攻撃系	10	敵味方	ひし形	1~2	単体	6	対象に1.6倍の威力の魔法ダメージ。一定確率で2回行動する間、氷結状態に。
グラビティアイス	—	闇	攻撃系	16	敵味方	ひし形	1~3	十字(5)	6	範囲内の対象に2.5倍の威力の魔法ダメージ。一定確率で2回行動する間、氷結状態に。
リブート	—	闇	補助系	9	敵味方	ひし形	0~2	単体	6	4回行動する間、対象のマジックを40アップする。
ソウルバインド	—	闇	攻撃系	21	敵味方	十字	2	X字(5)	6	範囲内の対象に3倍の威力の魔法ダメージを与える。
ブリーズダスト	—	闇	攻撃系	43	敵味方	ひし形	1~5	ひし形(13)	6	範囲内の対象に3倍の威力の魔法ダメージ。一定確率で2回行動する間、氷結状態に。

◎修得FD

フローズンペイン		修得LV	LV1	—
			LV2	LV30
			LV3	LV30
属性	闇			
系統	攻撃系	対象	敵	照準	ひし形
射程	1~3	範囲	単体	高低制限	6
効果	果てる事なき氷影が3.5倍(LV1)、4.75倍(LV2)、5倍(LV3)の魔法ダメージを与える。				

ACTION

ボーナスラピスについて

ファティマのボーナスラピスは全22種類あり、マジックを強化するものや魔法攻撃型のアーツの威力を高めるものが多い。また、アイテムの回復効果を高める「医療の達人」も見逃せない。

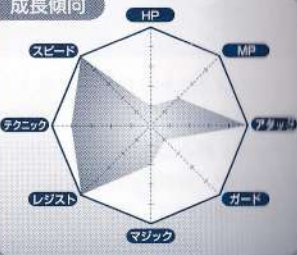
さらに、「冥府（めいふ）の結晶」を入手して装備すれば、闇属性のアーツの威力を20%アップできる。これで氷結状態の追加効果があるアーツも一段と強化できるのだ。

◎ボーナスラピス一覧

章タイミング	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名
序章~第7章	1	闇夜の結晶	1	闇夜の結晶	1	闇夜の結晶	1	闇夜のお守り	1	闇夜のお守り	1	癒しのオーラ	1	癒しのオーラ	1	トレジャー20
第8章~第15章	2	沈黙のお守り	2	SPD+15	2	SPD+15	1	MAG+5	1	MAG+5	1	MAG+10	2	紅蓮の結晶	2	氷結のお守り
第16章~第23章	2	MAG+15	1	MAG+10	1	闇夜の結晶	2	漆黒の結晶	2	ATK+15	2	漆黒のお守り	2	漆黒のお守り	2	氷結の結晶
第24章~第30章	3	冥府の結晶	3	MAG+20	3	MAG+20	3	ATK+20	3	魔術師の心	3	医療の達人	3	冥府のお守り	3	豊穣のお守り

アヤノ

先制攻撃を得意とする 銀月の魔女

アタックやレジスト、テクニック、スピードの成長率に加えて、AOが2番目に高く、先頭に立って敵に攻撃できる。ただし、HPやガードの成長率は低いので、ラピスでどちらも強化しておきたい。修得アーツの「銀の霊」や「銀の結界」は、レジストを強化したり魔法攻撃型のアーツを無効化できる。強力な相手と戦うときに、あらかじめ使っておこう。

◎基本ステータス

加入章/加入LV	初期クラス	属性	装備タイプ	移動タイプ
第24章/LV29	銀月の魔女	銀	刀/帽子/服	陸上

ステータス項目	HP	MP	アタック	ガード	マジック	レジスト	テクニック	スピード	AO	MOVE	JUMP
初期値	424	69	137	53	76	121	69	81	45	5	3
初期装備	武器:疾駆/頭防具:ペイントベレー/胴防具:騎士団の服/アイテム:—										
クラスチェンジ	なし										

◎修得アーツ

名称	修得LV	属性	系統	消費MP	対象	照準	射程	範囲	高低制限	効果
基本攻撃	—	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	刀で対象を斬りつけ、物理ダメージを与える。
蒼穹呼法	—	無	補助系	15	味方	自身	0	自身	6	4回行動する間、自身のテクニックと、スピードを40アップする。
銀の霊	—	銀	攻撃系	10	敵味方	ひし形	0~2	十字(5)	6	6回行動する間、範囲内の対象のレジストを40アップする。
瞬く白刃	—	無	攻撃系	10	敵味方	十字	1~2	直線(2)	3	範囲内の対象に2倍の威力の物理ダメージを与えるクリティカル攻撃。
銀の結界	—	銀	補助系	45	敵味方	ひし形	0~2	単体	6	2回行動する間、対象への魔法攻撃を無効化する。
無影	30	無	攻撃系	24	敵味方	十字	1	単体	3	命中率を大きく下げ、対象に3.5倍の威力の物理ダメージを与える。

◎修得FD

銀花煌一閃		修得LV	LV1	—
属性	銀		LV2	LV30
			LV3	LV30

系統	攻撃系	対象	敵	照準	十字
射程	1~3	範囲	直線(3)	高低制限	6
効果	その美しく鋭き一閃で対象に3.5倍(LV1)、4.75倍(LV2)、5倍(LV3)の物理ダメージを与える。				

ACTION

ボーナスラピスについて

アヤノのボーナスラピスは全20種類。種類は少ないほうだが、貴重なラピスが入手しやすい。なかでも、第24章から追加される「心眼」はクリティカル率を50%もアップできる。終盤の強力な敵を相手にする前に手に入れておきたい。ほかにも「勇士の決意」「防御の極意」なども入手できるので、再戦可能なクエストなどで、できる限りアヤノが活躍するようにしよう。

◎ボーナスラピス一覧

章タイミング	入手可能なラピスアーツ															
	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名
序章~第7章	1	SPD+5	1	SPD+5	1	SPD+5	1	SPD+10	1	TEC+5	1	TEC+5	1	TEC+10	1	戦士の決意
第8章~第15章	1	戦士の決意	2	SPD+15	2	SPD+15	1	隼之衣	1	隼之衣	1	樹木の結晶	2	ATK+15	2	REG+15
第16章~第23章	2	REG+15	3	韋駄天之衣	3	韋駄天之衣	1	SPD+10	1	SPD+10	2	DP+10	2	トレジャー 50	3	癒しのオーラ
第24章~第30章	3	防御の極意	3	ATK+20	3	心眼	3	心眼	3	勇士の決意	3	HPMP+20%	3	豊穣のお守り	3	豊穣のお守り

ガストン

鉄壁の守りで敵を引きつける 鉄犀騎士団長

ガストンは、HPやアタック、ガード、レジストの成長率はトップだが、MPやマジック、テクニック、スピードの成長率は最下位という極端な特性だ。持ち味の物理攻撃型のアーツを生かすには、アーツ「集中!」やラピスでテクニックを強化したり、必中攻撃できる「ダンク」を駆使する必要がある。短所を補うより、できるだけ長所を伸ばそう。

◎基本ステータス

加入章/加入LV	初期クラス	属性	装備タイプ	移動タイプ
第28章/LV33	鉄犀騎士団長	無	斧槍/兜/鎧	陸上

ステータス項目	HP	MP	アタック	ガード	マジック	レジスト	テクニック	スピード	AO	MOVE	JUMP
初期値	1025	53	181	142	51	147	45	50	39	3	2
初期装備	武器:ウォーリアバルト/頭防具:シルバーヘルム/胴防具:フォレストリム/アイテム:—										
クラスチェンジ	なし										

◎修得アーツ

名称	修得LV	属性	系統	消費MP	対象	照準	射程	範囲	高低制限	効果
基本攻撃	—	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	横(3)	4	斧槍で範囲内の対象をなぎ払い、物理ダメージを与える。
ダンク	—	無	攻撃系	10	敵味方	十字	1	横(3)	3	範囲内の対象に2倍の威力の物理ダメージを与える必中攻撃。
集中!	—	無	補助系	6	味方	自身	0	自身	6	4回行動する間、自身のテクニックを20アップする。
背水の構え	—	無	補助系	12	味方	自身	0	自身	6	3回行動する間、自身のアタックを60アップ、ガードを60マイナスする。
気合!	—	無	補助系	16	味方	自身	0	自身	6	6回行動する間、自身のHPを200ずつ回復させる。
スレッジハンマー	—	無	攻撃系	22	敵味方	十字	1	横(3)	3	範囲内の対象に2倍の威力の物理ダメージ、一定確率で2回行動する間、麻痺状態に。

◎修得FD

グランブレイク		修得LV	LV1	—
属性	無		LV2	LV34
			LV3	LV34

系統	攻撃系	対象	敵	照準	十字
射程	1	範囲	単体	高低制限	6
効果	その剛き一撃で対象に3.5倍(LV1)、4.75倍(LV2)、5倍(LV3)の物理ダメージを与える。				

ACTION

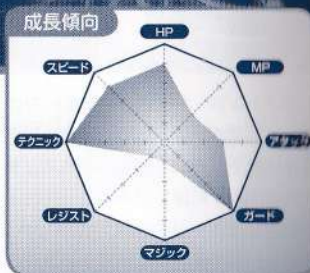
ボーナスラピスについて

ガストンのボーナスラピスは全23種類。全体的には、ガストンの長所であるHPやガードを強化するラピスが数多く手に入る。また、第24章からのタイミングで、「勇士の決意」や「防御の極意」などオトリ役には最適のラピスが入手可能だ。ただし、ガストンが仲間になるのは第28章と遅いため、1周目のプレイではあまり成果は期待できない。

◎ボーナスラピス一覧

章タイミング	入手可能なラピスアーツ															
	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名
序章~第7章	1	DEF+5	1	DEF+5	1	DEF+5	1	DEF+5	1	DEF+10	1	DEF+10	1	HP+5%	1	HP+5%
第8章~第15章	1	HP+10%	1	火炎のお守り	1	樹木のお守り	1	旋風のお守り	1	陽光のお守り	1	DP+5	2	ATK+15	2	DEF+15
第16章~第23章	1	HP+20%	2	会心の心得	2	会心の心得	2	ATK+15	2	DEF+15	2	HPMP+15%	2	トレジャー 50	2	インパクトプラス
第24章~第30章	3	防御の極意	3	DEF+20	3	HP+30%	3	HP+30%	3	勇士の決意	3	HPMP+20%	3	真珠のお守り	3	竜巻のお守り

リヒテル

攻撃も回復も器用にこなす 鋭鷹騎士団長

HPやガード、テクニック、スピードの成長率とAOの高さから、敵との戦闘では問題ないが、アタックの成長率は平均程度でやや決め手にかける。とはいえ、アーツ「ペネトレイト」での必中攻撃や「秘薬」でのHP回復も任せられるので、出撃するステージによって役割を変えよう。ただし、回復役にする場合は、ラピスでのMPやマジックの強化が欠かせない。

◎基本ステータス

加入章/加入LV		初期クラス		属性	装備タイプ			移動タイプ	
第28章/LV33		鋭鷹騎士団長		無	ランス/兜/鎧			陸上	

ステータス項目	HP	MP	アタック	ガード	マジック	レジスト	テクニック	スピード	AO	MOVE	JUMP
初期値	694	75	112	98	68	75	80	80	46	4	3
初期装備	武器:カルナヴァランス/頭防具:アーミットヘルム/胴防具:ビュールアーマー /アイテム:—										
クラスチェンジ	なし										

◎修得アーツ

名称	修得LV	属性	系統	消費MP	対象	照準	射程	範囲	高低制限	効果
基本攻撃	—	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1~2	直線(2)	4	ランスで範囲内の対象を貫き、物理ダメージを与える。
スクリュー	—	無	攻撃系	15	敵味方	十字	1	単体	3	対象に2.6倍の威力の物理ダメージを与える。
アドバイス	—	無	補助系	8	敵味方	ひし形	0~2	単体	6	4回行動する間、対象のテクニックを10アップする。
ペネトレイト	—	無	攻撃系	11	敵味方	十字	1~2	直線(2)	3	範囲内の対象に2倍の威力の物理ダメージを与える必中攻撃。
秘薬	—	無	回復系	18	敵味方	ひし形	0~2	十字(5)	6	範囲内の対象のHPを大回復する。
アークサーキュラ	—	無	攻撃系	28	敵味方	十字	1~2	直線(2)	3	範囲内の対象に3倍の威力の物理ダメージを与える。

◎修得FD

ファルコンダイブ				修得LV	LV1	—
属性	無				LV2	LV34
					LV3	LV34
系統	攻撃系	対象	敵		照準	十字
射程	1~2	範囲	直線(2)		高低制限	6
効果	その鋭き一突で対象に3.5倍(LV1)、4.75倍(LV2)、5倍(LV3)の物理ダメージを与える。					

ACTION

ボーナスラピスについて

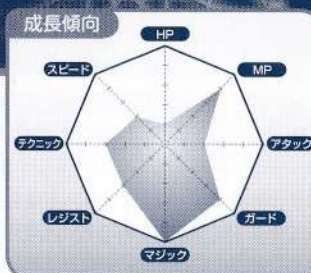
リヒテルのボーナスラピス全25種類のなかで、手に入りやすいのは8種類ある「お守り」だ。各属性ごとの「お守り」をそろえたいなら、再戦可能なクエストなどで活躍させよう。ただし、リヒテルは第28章で仲間に加わるため、序章から第23章までのラピスを入手しやすくなるのは2周目以降となる。また、終盤でもランク1のラピスの入手率が高い点にも注意。

◎ボーナスラピス一覧

章タイミング	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名
序章~第7章	1	HPMP+5%	1	HPMP+5%	1	HPMP+5%	2	猛毒のお守り	2	沈黙のお守り	1	トレジャー 20	1	REG+5	1	REG+5
第8章~第15章	1	REG+10	1	火炎のお守り	1	樹木のお守り	1	旋風のお守り	1	陽光のお守り	1	DP+5	2	ATK+15	2	DEF+15
第16章~第23章	2	TEC+15	2	会心の心得	2	会心の心得	2	ATK+15	3	竜巻の結晶	2	HPMP+15%	1	魔力のオーラ	3	施しのオーラ
第24章~第30章	1	魔力のオーラ	3	ATK+20	1	REG+10	3	MAG+20	3	勇士の決意	3	HPMP+20%	3	豊穣のお守り	3	曙光のお守り

アリス

多彩な属性アーツで敵を 翻弄する双子姉妹の姉

成長傾向 HP MP アタック ガード マジック レジスト テクニック スピード

MPやガード、マジックの成長率が高く、闇・銀属性を除いたすべての属性の魔法攻撃型アーツを使いこなせる。敵の属性に応じてアーツを使い分けて戦えるのが魅力だ。しかし、HPやスピードの成長率や、AOとMOVEが低いことから、「HP+30%」や「勇士の決意」、「韋駄天之衣」といったラピスで長所を伸ばしたり、弱点を補っておこう。

◎基本ステータス

加入章/加入LV		初期クラス		属性	装備タイプ			移動タイプ	
第27章以降/LV32		見習い双子魔女		無	麺棒/リボン/コート			陸上	

ステータス項目	HP	MP	アタック	ガード	マジック	レジスト	テクニック	スピード	AO	MOVE	JUMP
初期値	489	93	87	73	114	96	71	62	38	3	2
初期装備	武器:うきくものばぁ /頭防具:青色リボン/胴防具:アーマーコート/アイテム:—										
クラスチェンジ	なし										

◎修得アーツ

名称	修得LV	属性	系統	消費MP	対象	照準	射程	範囲	高低制限	効果
基本攻撃	—	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	麺棒で対象を叩き、物理ダメージを与える。
ヒートストーム	—	火	攻撃系	18	敵味方	ひし形	1~3	十字(5)	6	範囲内の対象に2.3倍の威力の魔法ダメージを与える。
ジャングルコンボ	—	木	攻撃系	18	敵味方	ひし形	1~3	十字(5)	6	範囲内の対象に2.3倍の威力の魔法ダメージを与える。
スプラッシュ	—	水	攻撃系	18	敵味方	ひし形	1~3	十字(5)	6	範囲内の対象に2.3倍の威力の魔法ダメージを与える。
フォトンブラスト	—	光	攻撃系	18	敵味方	ひし形	1~3	十字(5)	6	範囲内の対象に2.3倍の威力の魔法ダメージを与える。
スラッシュゲイル	—	風	攻撃系	18	敵味方	ひし形	1~3	十字(5)	6	範囲内の対象に2.3倍の威力の魔法ダメージを与える。

◎修得FD

まじかるジェミニ				修得LV	LV1	—
属性	無				LV2	—
					LV3	—
系統	攻撃系	対象	敵		照準	十字
射程	1~3	範囲	直線(3)		高低制限	6
効果	恥じらう瞳の輝きで3.5倍(LV1)、4.75倍(LV2)、5倍(LV3)の魔法ダメージを与える。					

ACTION

ボーナスラピスについて

アリスのボーナスラピスは全23種類で、マジックを強化するラピスが多く手に入る傾向にある。また、魔法攻撃型のアーツを得意とするアリスだけに、「魔術師の心」や「REG+20」などの実用性の高いラピスも手に入れられる。さらに、第24章からのボーナスには「EXP+30%」も含まれており、これを手に入れれば、LVアップがしやすくなる。

◎ボーナスラピス一覧

章タイミング	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名
序章~第7章	1	MAG+5	1	MAG+5	1	MAG+5	1	MAG+10	1	魔女の心	1	魔女の心	1	トレジャー 20	1	SPD+5
第8章~第15章	2	占い師の心	2	HPMP+10%	2	HPMP+10%	1	MAG+5	1	MAG+5	1	MAG+10	1	戦士の決意	2	氷結のお守り
第16章~第23章	2	MAG+15	1	MAG+10	1	MP+10%	2	紅蓮の結晶	2	混濁のお守り	2	紅蓮のお守り	1	魔力のオーラ	3	集中のオーラ
第24章~第30章	3	獄炎の結晶	3	MAG+20	3	MAG+20	3	REG+20	3	魔術師の心	3	EXP+30%	3	冥府のお守り	3	真珠のお守り

テレス

アーツを有効に使える
双子姉妹の妹

姉のアリスとは対照的に、HPやアタック、スピードの成長率が高く、修得アーツも物理攻撃型を得意とするテレス。アーツ「しゃきーん♪」でアタックを強化し、「無双空断割り?」を使えば、敵に大ダメージを与えられる。ただし、テクニックの成長率はかなり低いので、ラピス「勇士の決意」などであらかじめステータスを上昇させておこう。

◎基本ステータス

加入章/加入LV	初期クラス	属性	装備タイプ	移動タイプ
第27章以降/LV32	見習い双子魔女	無	ほちょう/帽子/服	陸上

ステータス項目	HP	MP	アタック	ガード	マジック	レジスト	テクニック	スピード	AO	MOVE	JUMP
初期値	611	78	156	68	82	91	58	83	41	4	3
初期装備	武器:はろくのほちょう/頭防具:ラウンドハット/胴防具:ダンシングスーツ/アイテム:―										
クラスチェンジ	なし										

◎修得アーツ

名称	修得LV	属性	系統	消費MP	対象	照準	射程	範囲	高低制限	効果
基本攻撃	―	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	ほちょうで対象を斬りつけ、物理ダメージを与える。
火蛇斬り?	―	無	攻撃系	10	敵味方	十字	1	単体	3	対象に2.4倍の威力の物理ダメージを与える。
飛燕落とし?	―	無	攻撃系	6	敵味方	ひし形	1~3	単体	3	対象に1.6倍の威力の物理ダメージを与える。
虎爪一文字?	―	無	攻撃系	10	敵味方	十字	1~2	直線(2)	3	範囲内の対象に2倍の威力の物理ダメージを与える。
しゃきーん♪	―	無	補助系	8	味方	自身	0	自身	3	4回行動する間、自身のアタックを40アップする。
無双空断割り?	―	無	攻撃系	15	敵味方	十字	1	単体	3	対象に3倍の威力の物理ダメージを与える。

◎修得FD

みらくるジェミニ		修得LV	LV1	―	ACTION
			LV2	―	
			LV3	―	
属性	無				
系統	攻撃系	対象	敵	照準	十字
射程	1~3	範囲	直線(3)	高低制限	6
効果	トキメく瞳の輝きで3.5倍(LV1)、4.75倍(LV2)、5倍(LV3)の物理ダメージを与える。				

ボーナスラピスについて

テレスのボーナスラピス全20種類のうち、入手確率が高いのは、アタックやスピードを強化するものと「お守り」となっている。第8章からのタイミングでJUMPを2アップする「ウィングシューズ」が、第16章からのタイミングで行動時にHPを回復する「施しのオーラ」が追加される。ただし、仲間に加入するのは第27章以降なので、これらが入手しやすくなるのは2周目からだ。

◎ボーナスラピス一覧

章タイミング	入手可能なラピスアーツ															
	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名	R	ラピス名
序章~第7章	1	ATK+10	1	ATK+10	1	ATK+10	1	SPD+10	1	SPD+10	2	猛毒のお守り	2	猛毒のお守り	2	沈黙のお守り
第8章~第15章	2	紅蓮の結晶	2	SPD+15	2	SPD+15	1	隼之衣	1	隼之衣	1	樹木の結晶	2	ATK+15	3	ウィングシューズ
第16章~第23章	2	新緑の結晶	2	ATK+15	2	ATK+15	1	SPD+10	1	SPD+10	2	新緑のお守り	2	新緑のお守り	3	施しのオーラ
第24章~第30章	3	豊穣の結晶	3	ATK+20	3	ATK+20	3	SPD+20	3	勇士の決意	3	HPMP+20%	3	獄炎のお守り	3	豊穣のお守り

敵アーツリスト

敵にも味方と同様にアーツがあり、一部は通常とは異なる照準や効果範囲を持つ。戦闘で対決したときに対応できるよう、チェックしておこう。

敵のクラスで使用アーツを判別

敵のアーツはクラスごとにほぼ決まっており、クラスを確認すれば、どんなアーツを使用してくるか、ある程度判断できる。ただし、なかにはツール騎士のように、外見は同じでも、違うアーツを使用してくる相手もいる。クラス別にまとめたデータを確認して、敵の特徴をつかんでおこう。

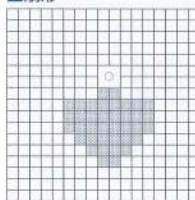
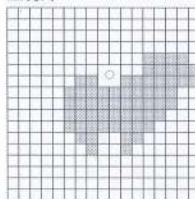
■敵アーツデータの見方

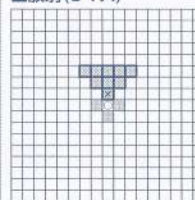
クラス名❶	ユニット名❷	識別❸	アーツ名❹	属性❺	系統❻	消費MP❼	対象❽	照準❾	射程❿	範囲⓫	高低制限⓬	効果⓭
アーティスト	キャバ	―	基本攻撃	[illegible]	攻撃系	[illegible]	敵味方	ひし形	2~4	単体	[illegible]	ギターボウガンで対象を撃ち抜き、物理ダメージを与える。
			口封じ撃ち	無	攻撃系	12	敵味方	ひし形	2~4	単体	5	命中率を下げ、対象に2.2倍の威力の物理ダメージ。一定確率で沈黙状態に。
			錯乱撃ち	無	攻撃系	12	敵味方	ひし形	2~4	単体	5	命中率を下げ、対象に2.2倍の威力の物理ダメージ。一定確率で混乱状態に。

❶**クラス名**:ユニットの分類。五十音順に並べている。
❷**ユニット名**:攻略ページの敵ユニットリストと対応。
❸**識別**:ユニットの外見(カラー)を表示。
❹**アーツ名**:使用するアーツの種類。
❺**属性**:相手の属性によって効果に影響する(→P.136)。
❻**系統**:攻撃・補助・回復のいずれの特性かを表す(→P.55)。
❼**消費MP**:アーツの使用に必要なMPの数値。
❽**対象**:アーツを使用したときに効果をおよぼす相手。
❾**照準**:アーツ使用時の表示カーソルの形状。下記の図の見方はP.185を参照。なお、使用者のサイズが特殊な場合は、○のサイズを4マス取りにしている。
❿**射程**:アーツを使用できる距離。
⓫**範囲**:アーツが効果をおよぼす広さ。下記の図の見方はP.185を参照。範囲の並び順は、リスト内の初出順。
⓬**高低制限**:アーツが効果をおよぼす高さ(→P.185)。
⓭**効果**:アーツを使用したときの効果を示す(→P.185)。

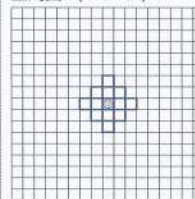
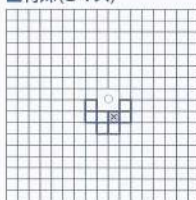
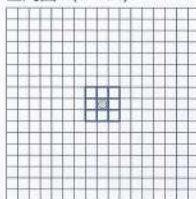
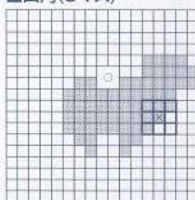
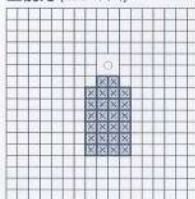
照準の種類

■扇形

■特殊

範囲の種類

■放射(9マス)

■特殊(8マス)

■四角(9マス)

■周囲1(12マス)

■周囲2(8マス)

■前方(26マス)

特殊なアーツの遣い手

特殊な照準や範囲を持つアーツを使用する敵は、ドンキーメカ3号やマティアス、バルバ、エリシアなど、TARGETに相当するユニットが多い。また、敵専用のアーツも特殊な照準や範囲を備えていることが多いので、注意が必要だ。

※通常の照準・範囲はP.185参照。ここは特殊なもののみ紹介している。なお、範囲の「前方」は、どのマスを攻撃位置に選んでも、すべてのマスに効果をおよぼす。

敵アーツデータ一覧

クラス名	ユニット名	識別	アーツ名	属性	系統	消費MP	対象	照準	射程	範囲	高低制限	効果
アーティスト	キャバ	—	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	ひし形	2~4	単体	6	ギターボウガンで対象を撃ち抜き、物理ダメージを与える。
			口封じ撃ち	無	攻撃系	12	敵味方	ひし形	2~4	単体	5	命中率を下げ、対象に2.2倍の威力の物理ダメージ。一定確率で沈黙状態に。
			錯乱撃ち	無	攻撃系	12	敵味方	ひし形	2~4	単体	5	命中率を下げ、対象に2.2倍の威力の物理ダメージ。一定確率で混乱状態に。
[illegible]騎士団長	リヒテル	—	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1~2	直線(2)	4	ランスで範囲内の対象を貫き、物理ダメージを与える。
			ペネトレイト	無	攻撃系	11	敵味方	十字	1~2	直線(2)	3	範囲内の対象に2倍の威力の物理ダメージを与える必中攻撃。
エレメント	エレメント	赤色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	こぶしで対象をなぐり、物理ダメージを与える。
			ファイアバレット	火	攻撃系	8	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
			フレイムピラー	火	攻撃系	16	敵味方	ひし形	1~3	十字(5)	6	範囲内の対象に2.5倍の威力の魔法ダメージを与える。
	エレメント	青色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	こぶしで対象をなぐり、物理ダメージを与える。
			アクアハンマー	水	攻撃系	8	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
			ウェーブスフィア	水	攻撃系	16	敵味方	ひし形	1~3	十字(5)	6	範囲内の対象に2.5倍の威力の魔法ダメージを与える。
	エレメント	橙色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	こぶしで対象をなぐり、物理ダメージを与える。
			ウッドウィップ	木	攻撃系	8	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
			ランドスティング	木	攻撃系	16	敵味方	ひし形	1~3	十字(5)	6	範囲内の対象に2.5倍の威力の魔法ダメージを与える。
	エレメント	緑色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	こぶしで対象をなぐり、物理ダメージを与える。
			ウィンドスライサ	風	攻撃系	8	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
			バッシュストーム	風	攻撃系	16	敵味方	ひし形	1~3	十字(5)	6	範囲内の対象に2.5倍の威力の魔法ダメージを与える。
カニ	カニ	紺色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	爪で対象を斬りつけ、物理ダメージを与える。
	カニ	黒色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	爪で対象を斬りつけ、物理ダメージを与える。
騎士団員(軽装)	騎士団員	黄色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	ショートソードで対象を斬りつけ、物理ダメージを与える。
	精鋭騎士団員	橙色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	ショートソードで対象を斬りつけ、物理ダメージを与える。
			ソードバッシュ	無	攻撃系	15	敵味方	十字	1	単体	3	対象に3倍の威力の物理ダメージを与える。
	[illegible]騎士団員	赤色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	ディフェンダーで対象を斬りつけ、物理ダメージを与える。
			三日月斬り	無	攻撃系	18	敵味方	十字	1	横(3)	3	範囲内の対象に2.5倍の威力の物理ダメージを与える。
	F勇者?	黒色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	ディフェンダーで対象を斬りつけ、物理ダメージを与える。
			シャインバレット	光	攻撃系	12	敵味方	ひし形	1~3	十字(5)	6	範囲内の対象に2.5倍の威力の魔法ダメージを与える。
			キュアー	無	回復系	10	敵味方	ひし形	0~3	単体	6	対象のHPを中回復する。
騎士団員(重装)	門番	青色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	ハルバードで対象をなぎ払い、物理ダメージを与える。
	王宮騎士	赤色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	ハルバードで対象をなぎ払い、物理ダメージを与える。
			スラスター	無	攻撃系	7	敵味方	十字	1	単体	3	対象に3倍の威力の物理ダメージを与える。
銀月の魔女	アヤノの影	—	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	刀で対象を斬りつけ、物理ダメージを与える。
			蒼穹呼法	無	補助系	15	味方	自身	0	自身	6	4回行動する間、自身のテクニックとスピードを40アップする。
			瞬く白刃	無	攻撃系	10	敵味方	十字	1~2	直線(2)	3	範囲内の対象に2倍の威力の物理ダメージを与えるクリティカル攻撃。
グリフォン	グリフォン	青色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	くちばしで対象を突き、物理ダメージを与える。
	グリフォン	黄色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	くちばしで対象を突き、物理ダメージを与える。
			かまいたち	風	攻撃系	10	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
	Fグリフォン	金色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	くちばしで対象を突き、物理ダメージを与える。
			かまいたち	風	攻撃系	10	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
紅蓮の魔女	ヴァネッサ	—	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	プロミネンスギアで対象を刈り、物理ダメージを与える。
			アタックブースト	無	補助系	8	味方	自身	0	自身	6	6回行動する間、自身のアタックを40アップする。
			ヒートストーム	無	攻撃系	18	敵味方	ひし形	1~3	十字(5)	6	範囲内の対象に2.3倍の威力の魔法ダメージを与える。
黒の聖母	エリシア	—	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	ひし形	1~5	十字(5)	6	雷を範囲内の対象に直撃させ、物理ダメージを与える。
			裁きの雷	銀	攻撃系	10	敵味方	ひし形	1~5	単体	6	対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
			断罪の雷	銀	攻撃系	20	敵味方	自身	0	周囲2 (8)	6	範囲内の対象に3倍の威力の魔法ダメージを与える。
	エリシア[第二形態]	—	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵	扇形	1~6	十字(5)	6	雷を範囲内の対象に直撃させ、物理ダメージを与える。
			ノ・ア	銀	攻撃系	99	敵	十字	4	前方(26)	6	範囲内の対象に3.5倍の威力の魔法ダメージを与える。
			新シキ命ヲ……	銀	補助系	1	味方	自身	0	単体	6	自身のMPを9999回復する。
			浄化の雷	銀	攻撃系	20	敵	扇形	1~7	十字(5)	6	範囲内の対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
ケルベロス	ケルベロス	青色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	牙で対象をかみ、物理ダメージを与える。
			ファイアブレス	火	攻撃系	5	敵味方	十字	1	放射(9)	3	範囲内の対象に1.8倍の威力の魔法ダメージを与える。
	レッドケルベロス	赤色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	牙で対象をかみ、物理ダメージを与える。
			ファイアブレス	火	攻撃系	5	敵味方	十字	1	放射(9)	3	範囲内の対象に1.8倍の威力の魔法ダメージを与える。
	Fケルベロス	黒色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	牙で対象をかみ、物理ダメージを与える。
			ファイアブレス	火	攻撃系	5	敵味方	十字	1	放射(9)	3	範囲内の対象に1.8倍の威力の魔法ダメージを与える。
[illegible]騎士団長	シュタイナー	—	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	ノエル・ツールで対象を斬り裂き、物理ダメージを与える。
			ギルティメイズ	無	攻撃系	5	敵味方	十字	1	単体	3	対象に3倍の威力の物理ダメージを与える必中攻撃。
			シャインバレット	光	攻撃系	12	敵味方	ひし形	1~3	十字(5)	6	範囲内の対象に2.5倍の威力の魔法ダメージを与える。
ゴーレム	ゴーレムレッド	紫色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	ハルバードで対象をなぎ払い、物理ダメージを与える。
	ボンバーゴーレム	黒色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	ハルバードで対象をなぎ払い、物理ダメージを与える。
	ララバイゴーレム	茶色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	ハルバードで対象をなぎ払い、物理ダメージを与える。
	Fゴーレム	赤色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	ハルバードで対象をなぎ払い、物理ダメージを与える。
黒焔の魔女	アルティ	—	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	炎杖エクリクシスで対象をなぐり、物理ダメージを与える。
			ファイアバレット	火	攻撃系	8	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
			フレイムピラー	火	攻撃系	16	敵味方	ひし形	1~3	十字(5)	6	範囲内の対象に2.5倍の威力の魔法ダメージを与える。
			イグニスブレイズ	火	攻撃系	32	敵味方	ひし形	1~5	ひし形(13)	6	範囲内の対象に2.3倍の威力の魔法ダメージを与える。
コビン	ヒコビン	赤色	基本攻撃	火	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	頭突きを対象に見舞い、物理ダメージを与える。
			デコピン	火	攻撃系	10	敵味方	十字	1	単体	3	対象に5倍の威力の物理ダメージを与える。
			ふれいむぴらー	火	攻撃系	12	敵味方	ひし形	1~3	十字(5)	6	範囲内の対象に2.2倍の威力の魔法ダメージを与える。
	ニコビン	黄色	基本攻撃	光	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	頭突きを対象に見舞い、物理ダメージを与える。
			デコピン	光	攻撃系	10	敵味方	十字	1	単体	3	対象に5倍の威力の物理ダメージを与える。
			ぶらいとあろう	光	攻撃系	8	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
	ミコビン	水色	基本攻撃	水	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	頭突きを対象に見舞い、物理ダメージを与える。
			デコピン	水	攻撃系	10	敵味方	十字	1	単体	3	対象に5倍の威力の物理ダメージを与える。
			きゅあー	無	回復系	10	敵味方	ひし形	0~3	単体	6	対象のHPを中回復する。
			ふらっどふぁいあ	水	攻撃系	12	敵味方	ひし形	1~3	十字(5)	6	範囲内の対象に2.2倍の威力の魔法ダメージを与える。

クラス名	ユニット名	識別	アーツ名	属性	系統	消費MP	対象	照準	射程	範囲	高低制限	効果
コビン	キコビン	緑色	基本攻撃	木	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	頭突きを対象に見舞い、物理ダメージを与える。
			デコピン	木	攻撃系	10	敵味方	十字	1	単体	3	対象に3.5倍の威力の物理ダメージを与える。
			ためる	無	補助系	5	味方	自身	0	自身	3	3回行動する間、自身のアタックを40アップする。
	フコビン	青色	基本攻撃	風	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	頭突きを対象に見舞い、物理ダメージを与える。
			デコピン	風	攻撃系	10	敵味方	十字	1	単体	3	対象に5倍の威力の物理ダメージを与える。
			ういんどすらいさ	風	攻撃系	8	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	対象に2.2倍の威力の魔法ダメージを与える。
	ヤコビン	紺色	基本攻撃	闇	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	頭突きを対象に見舞い、物理ダメージを与える。
			デコピン	闇	攻撃系	10	敵味方	十字	1	単体	3	対象に5倍の威力の物理ダメージを与える。
			ぐらびてぃあいす	無	攻撃系	20	敵味方	ひし形	1~7	十字(5)	6	範囲内の対象に3倍の威力の魔法ダメージを与える。
	はぐれコビン	黒色	基本攻撃	銀	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	頭突きを対象に見舞い、物理ダメージを与える。
			デコピン	銀	攻撃系	10	敵味方	十字	1	単体	3	対象に5倍の威力の物理ダメージを与える。
ゴブリン	ゴブリン	赤色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	こんぼうで対象をなぐり、物理ダメージを与える。
			シャットアップ	無	攻撃系	8	敵味方	十字	1	単体	3	対象に2倍の威力の物理ダメージ。一定確率で沈黙状態に。
	ゴブリン	緑色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	こんぼうで対象をなぐり、物理ダメージを与える。
			シャットアップ	無	攻撃系	8	敵味方	十字	1	単体	3	対象に2倍の威力の物理ダメージ。一定確率で沈黙状態に。
	ゴブリン	橙色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	こんぼうで対象をなぐり、物理ダメージを与える。
			シャットアップ	無	攻撃系	8	敵味方	十字	1	単体	3	対象に2倍の威力の物理ダメージ。一定確率で沈黙状態に。
	Fゴブリン	青色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	こんぼうで対象をなぐり、物理ダメージを与える。
サキュバス	サキュバス	黄色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	ひし形	3~4	単体	6	狩人の弓で対象に矢を放ち、物理ダメージを与える。
			ピットシュート	無	攻撃系	5	敵味方	ひし形	3~4	単体	4	対象に2倍の威力の物理ダメージ。一定確率で毒状態に。
	サキュバス	青色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	ひし形	3~4	単体	6	狩人の弓で対象に矢を放ち、物理ダメージを与える。
			キュアー	無	回復系	10	敵味方	ひし形	0~3	単体	6	対象のHPを小回復する。
	サキュバス	緑色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	ひし形	3~4	単体	6	狩人の弓で対象に矢を放ち、物理ダメージを与える。
			キュアー	無	回復系	10	敵味方	ひし形	0~3	単体	6	対象のHPを小回復する。
			ポイスシュート	無	攻撃系	5	敵味方	ひし形	3~4	単体	4	対象に2倍の威力の物理ダメージ。一定確率で沈黙状態に。
	Fサキュバス	黒色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	妖精の弓で対象に矢を放ち、物理ダメージを与える。
			ブラッドヘイト	無	攻撃系	5	敵味方	ひし形	1	単体	3	対象に2倍の威力の物理ダメージ。与えたダメージの80%分HPを回復。
僧侶	僧侶	水色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	セイントワンドで対象をなぐり、物理ダメージを与える。
			キュアー	無	回復系	10	敵味方	ひし形	0~3	単体	6	対象のHPを小回復する。
	ハイプリースト	灰色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	セイントワンドで対象をなぐり、物理ダメージを与える。
			キュアー	無	回復系	10	敵味方	ひし形	0~3	単体	6	対象のHPを小回復する。
			守りの加護	無	攻撃系	15	敵味方	ひし形	0~3	単体	6	6回行動する間、対象のガードとレジストを40アップする。
	Fプリースト	赤色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	リリーメイスで対象をなぐり、物理ダメージを与える。
			断罪の雷	銀	攻撃系	20	敵味方	自身	0	周囲2 (8)	6	範囲内の対象に3倍の威力の魔法ダメージを与える。
ツール騎士	ツール騎士	—	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	量産ツールセイブで対象を斬り裂き、物理ダメージを与える。
			フレイムピラー	火	攻撃系	12	敵味方	ひし形	1~3	十字(5)	6	範囲内の対象に2.2倍の威力の魔法ダメージを与える。
			クロスディバイド	無	攻撃系	15	敵味方	十字	1	単体	3	対象に3倍の威力の物理ダメージを与える。
	ツール騎士	—	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	量産ツールセイブで対象を斬り裂き、物理ダメージを与える。
			ウェーブスフィア	水	攻撃系	12	敵味方	ひし形	1~3	十字(5)	6	範囲内の対象に2.2倍の威力の魔法ダメージを与える。
			クロスディバイド	無	攻撃系	15	敵味方	十字	1	単体	3	対象に3倍の威力の物理ダメージを与える。
	ツール騎士	—	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	量産ツールセイブで対象を斬り裂き、物理ダメージを与える。
			ランドスティング	木	攻撃系	12	敵味方	ひし形	1~3	十字(5)	6	範囲内の対象に2.2倍の威力の魔法ダメージを与える。
			クロスディバイド	無	攻撃系	15	敵味方	十字	1	単体	3	対象に3倍の威力の物理ダメージを与える。
	ツール騎士	—	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	量産ツールセイブで対象を斬り裂き、物理ダメージを与える。
			バッシュストーム	風	攻撃系	12	敵味方	ひし形	1~3	十字(5)	6	範囲内の対象に2.2倍の威力の魔法ダメージを与える。
			クロスディバイド	無	攻撃系	15	敵味方	十字	1	単体	3	対象に3倍の威力の物理ダメージを与える。
鉄壁騎士団長	ガストン	—	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	横(3)	4	斧槍で範囲内の対象をなぎ払い、物理ダメージを与える。
			集中!	無	補助系	6	味方	自身	0	自身	6	4回行動する間、自身のテクニックを20アップする。
デビル	デビル	水色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	ひし形	3~4	単体	6	ボウガンで対象に矢を放ち、物理ダメージを与える。
			ダークピアース	闇	攻撃系	8	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
			グラビティアイス	闇	攻撃系	20	敵味方	ひし形	1~7	十字(5)	6	範囲内の対象に2.5倍の威力の魔法ダメージを与える。
	デビル	青色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1~2	直線(2)	4	トライデントで対象を貫き、物理ダメージを与える。
			ダークピアース	闇	攻撃系	8	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
			ラスティレイン	闇	補助系	8	敵味方	ひし形	1~4	十字(5)	6	4回行動する間、範囲内の対象のガードとレジストを30マイナスする。
盗賊	盗賊	白色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	ハンドアックスで対象に斬りかかり、物理ダメージを与える。
			毒塗りの刃	無	攻撃系	5	敵味方	十字	1	単体	3	対象に2倍の威力の物理ダメージ。一定確率で毒状態に。
	山賊	黄色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	ハンドアックスで対象に斬りかかり、物理ダメージを与える。
			毒塗りの刃	無	攻撃系	5	敵味方	十字	1	単体	3	対象に2倍の威力の物理ダメージ。一定確率で毒状態に。
	大泥棒	緑色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	ハンドアックスで対象に斬りかかり、物理ダメージを与える。
			毒塗りの刃	無	攻撃系	5	敵味方	十字	1	単体	3	対象に2倍の威力の物理ダメージ。一定確率で毒状態に。
	F盗賊団の首領	赤色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	ハンドアックスで対象に斬りかかり、物理ダメージを与える。
			バッシュストーム	風	攻撃系	12	敵味方	ひし形	1~3	十字(5)	6	範囲内の対象に2.5倍の威力の魔法ダメージを与える。
ドンキーメカ	ドンキーメカ1号	—	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	ドリルを対象に突き出し、物理ダメージを与える。
	ドンキーメカ2号	—	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	ドリルを対象に突き出し、物理ダメージを与える。
			ダブルドリル	無	攻撃系	20	敵味方	十字	1	単体	3	対象に2.5倍の威力の物理ダメージを与える。
	ドンキーメカ3号	—	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵	十字	1	特殊(8)	3	腕を範囲内の対象に振り下ろし、物理ダメージを与える。
			ドンキーミサイル	無	攻撃系	20	敵	特殊	1~7	四角(9)	6	範囲内の対象に1.8倍の威力の物理ダメージを与える。
ナイトスペクター	ナイトスペクター	灰色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	ブロンズソードで対象を斬りつけ、物理ダメージを与える。
	ナイトスペクター	黒色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	シルバーソードで対象を斬りつけ、物理ダメージを与える。
	ナイトスペクター	銀色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	ゴールドソードで対象を斬りつけ、物理ダメージを与える。
			レジストコート	無	攻撃系	7	自身	1	0	単体	6	4回行動する間、自身のレジストを60アップする。
	Fスペクター	金色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	ゴールドソードで対象を斬りつけ、物理ダメージを与える。
			ソードバッシュ	無	攻撃系	15	敵味方	十字	1	単体	3	対象に3倍の威力の物理ダメージを与える。
ハウルスネーク	ハウルスネーク	緑色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	剣で対象に斬りかかり、物理ダメージを与える。
			ウッドウィップ	木	攻撃系	8	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
	ハウルスネーク	水色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	剣で対象に斬りかかり、物理ダメージを与える。
			ファイアバレット	火	攻撃系	8	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
			ダークピアース	闇	攻撃系	8	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。

クラス名	ユニット名	識別	アーツ名	属性	系統	消費MP	対象	照準	射程	範囲	高低制限	効果
ハウルスネーク	ハウルスネーク	水色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	剣で対象に斬りかかり、物理ダメージを与える。
			アクアハンマー	水	攻撃系	8	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
			ダークピアース	闇	攻撃系	8	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
	ハウルスネーク	水色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	剣で対象に斬りかかり、物理ダメージを与える。
			ウッドウィップ	木	攻撃系	8	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
			ダークピアース	闇	攻撃系	8	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
	ハウルスネーク	赤色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	剣で対象に斬りかかり、物理ダメージを与える。
			ファイアバレット	火	攻撃系	8	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
			フレイムピラー	火	攻撃系	16	敵味方	ひし形	1~3	十字(5)	6	範囲内の対象に2.5倍の威力の魔法ダメージを与える。
	Fハウルスネーク	黒色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	剣で対象に斬りかかり、物理ダメージを与える。
			ブラッドヘイト	無	攻撃系	5	敵味方	十字	1	単体	3	対象に2倍の威力の物理ダメージ。与えたダメージの80%分HPを回復。
ハウルデーモン	ハウルデーモン	黒色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	体当たりを対象に見舞い、物理ダメージを与える。
	ハウルデーモン	灰色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	体当たりを対象に見舞い、物理ダメージを与える。
			ライフスティール	無	攻撃系	5	敵味方	十字	1	単体	3	対象に2倍の威力の物理ダメージ。与えたダメージの80%分HPを回復。
	ハウルデーモン	赤色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	体当たりを対象に見舞い、物理ダメージを与える。
			ブラッドヘイト	無	攻撃系	5	敵味方	十字	1	単体	3	対象に2倍の威力の物理ダメージ。与えたダメージの80%分HPを回復。
	Fキングデーモン	緑色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	体当たりを対象に見舞い、物理ダメージを与える。
			ブラッドヘイト	無	攻撃系	5	敵味方	十字	1	単体	3	対象に2倍の威力の物理ダメージ。与えたダメージの80%分HPを回復。
ハウルフラッグ	ハウルフラッグ	緑色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	こぶしで対象をなぐり、物理ダメージを与える。
			ウォータブレス	水	攻撃系	5	敵味方	十字	1	放射(9)	3	範囲内の対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
	ハウルフラッグ	緑色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	こぶしで対象をなぐり、物理ダメージを与える。
			ウォータブレス	水	攻撃系	5	敵味方	十字	1	放射(9)	3	範囲内の対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
			アクアハンマー	水	攻撃系	8	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
	ハウルフラッグ	黄色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	こぶしで対象をなぐり、物理ダメージを与える。
			ウォータブレス	水	攻撃系	5	敵味方	十字	1	放射(9)	3	範囲内の対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
			ヒットコンフュ	無	攻撃系	8	敵味方	十字	1	単体	3	対象に2倍の威力の物理ダメージ。一定確率で混乱状態に。
	Fハウルフラッグ	黒色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	こぶしで対象をなぐり、物理ダメージを与える。
			ウォータブレス	水	攻撃系	5	敵味方	十字	1	放射(9)	3	範囲内の対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
			アイスコフィン	闇	攻撃系	10	敵味方	ひし形	1~2	単体	6	対象に1.6倍の威力の魔法ダメージ。一定確率で氷結状態に。
バジリスク	バジリスク	緑色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	くちばしで対象を突き、物理ダメージ。一定確率で毒状態に。
	バジリスク	黄色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	くちばしで対象を突き、物理ダメージ。一定確率で麻痺状態に。
			ヒットコンフュ	無	攻撃系	8	敵味方	十字	1	単体	3	対象に2倍の威力の物理ダメージ。一定確率で混乱状態に。
	バジリスク	青色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	くちばしで対象を突き、物理ダメージ。一定確率で氷結状態に。
			シャットアップ	無	攻撃系	8	敵味方	十字	1	単体	3	くちばしで対象を突き、2倍の威力の物理ダメージ。一定確率で沈黙状態に。
	Fバジリスク	黒色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	くちばしで対象を突き、物理ダメージ。一定確率で麻痺状態に。
ビーストキング	バルバ	—	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	爪で対象を斬りつけ、物理ダメージを与える。
			ダークブレス	闇	攻撃系	5	敵味方	十字	1	放射(9)	3	範囲内の対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
			ブラッドヘイト	無	攻撃系	5	敵味方	十字	1	単体	3	対象に2倍の威力の物理ダメージ。与えたダメージの80%分HPを回復。
	バルバ[第二形態]	—	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	爪で対象を斬りつけ、物理ダメージを与える。
			ダークブレス	闇	攻撃系	5	敵味方	十字	1	放射(9)	3	範囲内の対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
			ブラッドヘイト	無	攻撃系	5	敵味方	十字	1	単体	3	対象に2倍の威力の物理ダメージ。与えたダメージの80%分HPを回復。
ビートル	ドスビートル	紫色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	3本の角で対象を突き、物理ダメージを与える。
	デスビートル	橙色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	3本の角で対象を突き、物理ダメージを与える。
	ハウルビートル	赤色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	3本の角で対象を突き、物理ダメージを与える。
			マスプレッシャー	無	攻撃系	15	敵味方	十字	1	単体	3	対象に3倍の威力の物理ダメージを与える。
	Fデスビートル	緑色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	3本の角で対象を突き、物理ダメージを与える。
			マスプレッシャー	無	攻撃系	15	敵味方	十字	1	単体	3	対象に3倍の威力の物理ダメージを与える。
氷影の魔女	ファティマ	—	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	ひし形	1~2	単体	4	アイスウィップで対象を打ちつけ、物理ダメージを与える。
			ダークピアース	闇	攻撃系	8	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
			グラビティアイス	闇	攻撃系	16	敵味方	ひし形	1~3	十字(5)	6	範囲内の対象に2.3倍の威力の魔法ダメージ。一定確率で氷結状態に。
			ブリーズダスト	闇	攻撃系	32	敵味方	ひし形	1~5	ひし形(13)	6	範囲内の対象に2.3倍の威力の魔法ダメージ。一定確率で氷結状態に。
ファミリア	ジョジィ	—	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	小骨ワンドで対象をなぐり、物理ダメージを与える。
			ダークピアース	闇	攻撃系	8	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
			ラスティレイン	闇	補助系	8	敵味方	ひし形	1~4	十字(5)	6	4回行動する間、範囲内の対象のガードとレジストを30マイナスする。
			グラビティアイス	闇	攻撃系	16	敵味方	ひし形	1~3	十字(5)	6	範囲内の対象に威力の2.5倍の魔法ダメージ。一定確率で凍結状態に。
			ダウナーレイン	闇	補助系	16	敵味方	ひし形	1~4	十字(5)	6	4回行動する間、範囲内の対象のアタックとマジックを20マイナスする。
ファントム	ファントム	紫色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	2本の剣で対象を斬り裂き、物理ダメージを与える。
			攻撃準備	無	補助系	5	味方	自身	0	自身	3	3回行動する間、自身のアタックを20アップする。
	ファントム	茶色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	2本の剣で対象を斬り裂き、物理ダメージを与える。
			攻撃準備	無	攻撃系	5	味方	自身	0	自身	3	3回行動する間、自身のアタックを20アップする。
	Fファントム	赤色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	2本の剣で対象を斬り裂き、物理ダメージを与える。
			グラビティアイス	闇	攻撃系	12	敵味方	ひし形	1~3	十字(5)	6	範囲内の対象に2.5倍の威力の魔法ダメージを与える。
武闘家	武闘家	黄色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	こぶしで対象をなぐり、物理ダメージを与える。
	モンク	緑色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	こぶしで対象をなぐり、物理ダメージを与える。
	マスターモンク	橙色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	こぶしで対象をなぐり、物理ダメージを与えるクリティカル攻撃。
			発衝勁	無	攻撃系	15	敵味方	十字	1	単体	3	対象に3倍の威力の物理ダメージを与える。
	Fマスターモンク	青色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	こぶしで対象をなぐり、物理ダメージを与えるクリティカル攻撃。
ボム	ブルーボム	青色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	体当たりを対象に見舞い、物理ダメージを与える。
			大爆発	無	攻撃系	1	敵味方	自身	0	十字(5)	3	範囲内の対象に3.5倍の威力の物理ダメージを与える必中攻撃。
	レッドボム	赤色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	体当たりを対象に見舞い、物理ダメージを与える。
			超爆発	無	攻撃系	1	敵味方	自身	0	十字(5)	3	範囲内の対象に5倍の威力の物理ダメージを与える必中攻撃。
	フレアボム	緑色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	体当たりを対象に見舞い、物理ダメージを与える。
			極爆発	無	攻撃系	1	敵味方	自身	0	菱形(13)	3	範囲内の対象に6倍の威力の物理ダメージを与える必中攻撃。
	Fフレアボム	黒色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	体当たりを対象に見舞い、物理ダメージを与える。
			弩爆発	無	攻撃系	1	敵味方	自身	0	菱形(13)	2	範囲内の対象に4倍の威力の物理ダメージを与える必中攻撃。
舞風の魔女	サティ	—	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵	十字	2~3	十字(5)	4	トランペットで対象に魔力音をぶつけ、物理ダメージを与える。
			ウィンドスライサ	風	攻撃系	8	敵	ひし形	1~3	単体	6	対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
			バッシュストーム	風	攻撃系	16	敵	ひし形	1~3	十字(5)	6	範囲内の対象に2.5倍の威力の魔法ダメージを与える。

クラス名	ユニット名	識別	アーツ名	属性	系統	消費MP	対象	照準	射程	範囲	高低制限	効果
魔術師	魔術師	紫色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	マジックワンドで対象をなぐり、物理ダメージを与える。
			ファイアバレット	火	攻撃系	8	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
	魔術師	紫色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	マジックワンドで対象をなぐり、物理ダメージを与える。
			アクアハンマー	水	攻撃系	8	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
	魔術師	紫色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	マジックワンドで対象をなぐり、物理ダメージを与える。
			ウッドウィップ	木	攻撃系	8	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
	ハイメイジ	緑色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	マジックワンドで対象をなぐり、物理ダメージを与える。
			ランドスティング	木	攻撃系	16	敵味方	ひし形	1~3	十字(5)	6	範囲内の対象に2.5倍の威力の魔法ダメージを与える。
			インテンション	火	補助系	3	味方	自身	0	自身	3	3回行動する間、マジックを30アップする。
	Fメイジ	黒色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	マジックワンドで対象をなぐり、物理ダメージを与える。
			クロムピアーズ	無	攻撃系	20	敵味方	ひし形	1~7	十字(5)	6	範囲内の対象に3倍の威力の魔法ダメージを与える。
マスター	マティアス	—	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	魔剣レガで対象を斬りつけ、物理ダメージを与える。
			ダークピアース	無	攻撃系	8	敵味方	ひし形	1~3	単体	6	対象に2倍の威力の魔法ダメージを与える。
			魔剣振衝・真	無	攻撃系	5	敵味方	十字	1	単体	3	対象に2.5倍の威力の物理ダメージ。与えたダメージの70%分HPを回復。
			魔剣振衝・破	無	攻撃系	5	敵味方	自身	1	周囲1(12)	2	対象に2倍の威力の物理ダメージ。与えたダメージの60%分HPを回復。
見習い槍騎士	ラッシュ	—	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵	十字	1	直線(2)	3	青銅の槍で対象を貫き、物理ダメージを与える。
ミノタウロス	ミノタウロス	紫色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	ハンドアックスで対象に斬りかかり、物理ダメージを与える。
	ミノタウロス	橙色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	ハンドアックスで対象に斬りかかり、物理ダメージを与える。
	ミノタウロス	緑色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	ハンドアックスで対象に斬りかかり、物理ダメージを与える。
			スイングレンチ	無	攻撃系	15	敵味方	十字	1	単体	3	対象に3倍の威力の物理ダメージを与える。
	Fミノタウロス	黄色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	ハンドアックスで対象に斬りかかり、物理ダメージを与える。
			ランドスティング	木	攻撃系	16	敵味方	ひし形	1~3	十字(5)	6	範囲内の対象に2.5倍の威力の魔法ダメージを与える。
ミノッピー	ミノッピー	緑色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	こんぼうで対象を叩き、物理ダメージを与える。
			ヒットコンフュ	無	攻撃系	8	敵味方	十字	1	単体	3	対象に2倍の威力の物理ダメージ。一定確率で混乱状態に。
	ミノッピー	黄色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	こんぼうで対象を叩き、物理ダメージを与える。
			キュアー	無	回復系	10	敵味方	ひし形	0~3	単体	6	対象のHPを小回復する。
	ミノッピー	赤色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	こんぼうで対象を叩き、物理ダメージを与える。
			キュアー	無	回復系	10	敵味方	ひし形	0~3	単体	6	対象のHPを小回復する。
			プロテクション	光	補助系	12	敵味方	ひし形	0~2	単体	6	6回行動する間、対象のガードを40アップする。
	Fミノッピー	黒色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	こんぼうで対象を叩き、物理ダメージを与える。
			チャージ	無	補助系	12	味方	自身	0	自身	6	6回行動する間、自身のアタックとガードを50アップする。
ユニコーンデビル	ユニコーンデビル	紫色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1~2	直線(2)	4	トライデントで対象を貫き、物理ダメージを与える。
	ユニコーンデビル	緑色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	ひし形	3~4	単体	6	狩人の弓で対象に矢を放ち、物理ダメージを与える。
弓兵	弓兵	紫色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	ひし形	3~4	単体	5	狩人の弓で対象に矢を放ち、物理ダメージを与える。
			ピットシュート	無	攻撃系	8	敵味方	ひし形	3~4	単体	5	対象に2倍の威力の物理ダメージ。一定確率で毒状態に。
	弩弓兵	青色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	ひし形	3~4	単体	6	狩人の弓で対象に矢を放ち、物理ダメージを与える。
			コンフュシュート	無	攻撃系	5	敵味方	ひし形	3~4	単体	4	対象に2倍の威力の物理ダメージ。一定確率で混乱状態に。
	親衛隊弓兵	黄色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	ひし形	3~4	単体	6	狩人の弓で対象に矢を放ち、物理ダメージを与える。
			ループショット	無	攻撃系	18	敵味方	ひし形	3~4	単体	5	命中率を下げて対象に3倍の威力の物理ダメージを与える。
			コンフュシュート	無	攻撃系	5	敵味方	ひし形	3~4	単体	4	対象に2倍の威力の物理ダメージ。一定確率で混乱状態に。
	F弓兵	緑色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	ひし形	3~4	単体	6	狩人の弓で対象に矢を放ち、物理ダメージを与える。
			コンフュシュート	無	攻撃系	5	敵味方	ひし形	1~3	単体	4	対象に2倍の威力の物理ダメージ。一定確率で混乱状態に。
リザードマン	リザードマン	緑色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	ブロンズソードで対象を斬りつけ、物理ダメージを与える。
	リザードマン	赤色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	ブロンズソードで対象を斬りつけ、物理ダメージを与える。
			毒塗りの刃	無	攻撃系	5	敵味方	十字	1	単体	3	対象に2倍の威力の物理ダメージ。一定確率で毒状態に。
	リザードマン	紫色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	シルバーソードで対象を斬りつけ、物理ダメージを与える。
			ラプタスラッシュ	無	攻撃系	15	敵味方	十字	1	単体	3	対象に3倍の威力の物理ダメージを与える。
	Fリザードマン	青色	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1	単体	3	ゴールドソードで対象を斬りつけ、物理ダメージを与える。
ロゼットリーダー	カレン	—	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵味方	十字	1~5	単体	2	銃で対象を撃ち抜き、物理ダメージを与える。
			ピアーススナイプ	無	攻撃系	15	敵味方	十字	1~5	直線(5)	3	範囲内の対象に2倍の威力の物理ダメージを与える。
ロラン心象具現	黒ロラン	—	基本攻撃	無	攻撃系	0	敵	十字	1	単体	3	シリウスブレイドで対象を斬りつけ、物理ダメージを与える。
			断裂斬	無	攻撃系	24	敵味方	十字	1	単体	3	対象に3倍の威力の物理ダメージを与える必中攻撃。

DATA とくに注意したい敵アーツ

敵専用のアーツで、とくに注意したいのが、ドンキーメカ3号、マティアス、エリシア［第二形態］の使用する以下の3種類。いずれもダメージが大きく効果範囲が広いため、密集して近づくと危険だ。

ドンキーミサイル

最大射程が長く、範囲も9マスにおよぶため、ダメージは避けられない。味方同士の距離には注意しよう。

魔剣振衝・破

射程は短いものの、効果範囲が12マスと広い。オトリ以外の仲間は3マス以上離れて攻撃しよう。

ノ・ア

前方4列、計26マスにも効果がおよぶ強力な攻撃。正面からは近づかず範囲の外から攻めかかろう。

アフターブレイクでFPをアップ

FPが60以上になっていると、第28章でラストブレイクが発生する。必要なFPをためるためにも、確実にベストブレイクを選んでいこう！

会話を楽しんで仲間との好感度アップ

アフターブレイクは、キャラクターとの会話中に表示される選択肢を選ぶと、ノーマル、グッド、ベストブレイク、そのほかの結果になり、ベストブレイクの場合にFPがもっとも多く上昇する。なお、アルティとファティマは戦闘会話でもFPが上昇するので、あわせて紹介している。

◀出撃画面でハートアイコンが表示されるキャラクターを選ぶと、戦闘終了後にアフターブレイクが発生する。

■表の見方

❶イベント総数：メインシナリオで発生するアフターブレイクと戦闘会話、ルート分岐会話の総数。
❷初期FP：仲間に加入したときのFPの数値を表示。
❸発生章：アフターブレイクが発生する章を表示。
❹会話中で表示される選択肢：選択肢の並びは、ゲームの表示順。
❺結果：上昇するFPの数値。または次に発生する選択肢。
❻備考：ブレイクの種類や戦闘会話で上昇するFPの数値を表示。

ラッシュ

イベント総数 8　初期FP 25

発生章	直前の会話	選択肢	結果	備考
第3章	まったく、魔女ってのは迷惑な存在だぜ。	「そんなことはない」	+2	ノーマルブレイク
		「そのとおりだ」	下記選択へ	—
	どうと言われても……	「好みじゃない」	+10	ベストブレイク
		「好みだ」	+5	グッドブレイク
第4章	畑の持ち主に見つかっちまって、大根泥棒～‼　って追いかけられたな。	「もう時効だ」	下記選択へ	—
		「畑の持ち主に謝りたい」	+2	ノーマルブレイク
	はっはっは。そうだったっけか。	「今では良い思い出」	+10	ベストブレイク
		「恨みは忘れない」	+5	グッドブレイク
第8章	女が多いから遊びに来ただけじゃねえの？	「そんなことはない」	下記選択へ	—
		「そうなのかも」	+2	ノーマルブレイク
	そんなにオレ達が信用できないっていうのかよ。	「それは違う」	+5	グッドブレイク
		「心配なんだよ」	+10	ベストブレイク
第12章	ここからはマジさ。	「ラッシュなら騎士になれる」	下記選択へ	—
		「今更本気なんて…」	+2	ノーマルブレイク
	オレはオヤジを超えて、自分の道を進む！	「どんな騎士になりたい？」	+10	ベストブレイク
		「もし騎士にならなかったら？」	+5	グッドブレイク
第15章	お前、あいつが父親だって認めているのか？	「認めている」	下記選択へ	—
		「認めていない」	+2	ノーマルブレイク
	そんなこと、お前に出来るのか？	「父さんの仇を討つ！」	+5	グッドブレイク
		「世界を守る！」	+10	ベストブレイク
第19章	だけど、お前は行くんだろ？　ロラン。	「助けてほしい」	下記選択へ	—
		「本当は迷っている」	+2	ノーマルブレイク
	弱っちいって……	「たしかに弱いかも」	+5	グッドブレイク
		「弱くなんかない」	+10	ベストブレイク
第21章	オヤジの誇りだった女王騎士団は、女王陛下はどうなっちまったんだ！	「正義のために」	下記選択へ	—
		「女王陛下は絶対」	+2	ノーマルブレイク
	女王陛下は答えを出すために、急ぎすぎちまった気がするぜ。	「シュタイナーの気持ちはわかる」	+5	グッドブレイク
		「女王と騎士団は変わった」	+10	ベストブレイク
第22章	わかった。で、お前はどっちのチームにするんだ？	ファティマを助けに行く	—	第23章Aルートへ
		脱出ルートを確保する	—	第23章Bルートへ

リーナ

イベント総数 8　初期FP 20

発生章	直前の会話	選択肢	結果	備考
第3章	どんな感じって……	「イヤな感じ」	+2	ノーマルブレイク
		「イイ感じ」	下記選択へ	—
	紙をセットすると、すごい速さで紙ヒコーキが折れるの！	「それはすごい」	+10	ベストブレイク
		「たいしたことない」	+5	グッドブレイク
第4章	それじゃ……	「自分が作る」	+2	ノーマルブレイク
		「リーナに作ってもらう」	下記選択へ	—
	ええっと……	「飲む」	+10	ベストブレイク
		「飲まない」	+5	グッドブレイク
第6章	リーナ……	「観光気分になれて楽しい」	下記選択へ	—
		「観光気分ではいけない」	+2	ノーマルブレイク
	あ!　あそこに念写屋さんがいる！　念写撮ってもらおうよ！	「さすがに浮かれすぎ」	+5	グッドブレイク
		「撮ってもらう」	+10	ベストブレイク
第10章	忙しくても、いつもみんなの様子を見に来てくれるじゃない。	「好感度アップ」	下記選択へ	—
		「そうは思えない」	+2	ノーマルブレイク
	研究調査だ！　って言って外に遊びに行くことも多かったし。	「植物採取？」	+5	グッドブレイク
		「昆虫採取？」	+10	ベストブレイク
第14章	きっと何か理由があるのよ！	「それでも悪事はいけない」	+2	ノーマルブレイク
		「どんな理由があるの？」	下記選択へ	—
	そんなカレンちゃんが盗賊だなんて、本当に信じられない。	「カレンはいい奴なんだね」	+10	ベストブレイク
		「川で溺れた後どうしたの？」	+5	グッドブレイク
第17章	どうかな？　結構自信あるんだけどな。	「まずい」	下記選択へ	—
		「うまい」	+2	ノーマルブレイク
	ロランならお料理得意だからわかるよね？	「焼き加減が良くない」	+5	グッドブレイク
		「調味料間違えてる」	+10	ベストブレイク
第20章	だってカレンちゃん、虫も殺せないし、怖い話聞くだけで泣いちゃう優しい子だよ？	「リーナも怖い話が苦手だよね？」	下記選択へ	—
		「怖い話をしてあげる」	+2	ノーマルブレイク
	2人だけのヒミツだったのに、あたし、言っちゃった……	「カレンに謝れば」	+10	ベストブレイク
		「恥ずかしがることはない」	+5	グッドブレイク
第25章	うん……	「今回ばかりはダメかも」	下記選択へ	—
		「シュタイナーなら大丈夫」	+2	ノーマルブレイク
	ロランは変わらないでいてくれる？　ずっと今の優しいロランのままで……	「人は変わるものだ」	+5	グッドブレイク
		「もちろん変わらない」	+10	ベストブレイク

アルティ

イベント総数 11　初期FP 10

発生章	直前の会話	選択肢	結果	備考
第3章 戦闘会話	貴様にどれほどの覚悟があるという……	「正義のために戦う！」	+7	—
		「魔女同士仲良くしろ！」	—	ファティマ+7
第5章	私、それをちゃんと守っているのよ。	「10ヶ条を聞かせてもらう」	下記選択へ	—
		「騎士の鉄則を聞かせる」	+2	ノーマルブレイク
	す、すごいな。	「困っているから助けてくれ」	+5	グッドブレイク
		「本当に全部守っているの？」	+10	ベストブレイク
第7章	アルティ、相当頭にきてるんだなあ。	「無茶するな」	+2	ノーマルブレイク
		「協力するよ」	下記選択へ	—
	じゃ、さっそく修行に付き合ってもらえる？　ロラン。	「お安い御用と即答」	+10	ベストブレイク
		「どんな修行か聞く」	+5	グッドブレイク
第8章 戦闘会話	おまえは目障りだ。消してやる！	「ファティマの目的をたずねる」	—	ファティマ+7
		「アルティをかばう」	+7	—
第11章 戦闘会話	せっかくだから、聞いてみる？　話が通じるとも思えないけど。	「なぜファティマを利用する」	0	—
		「魔剣で何をするつもりだ」	下記選択へ	—
	何が見せかけだって言うのよ！	「命を犠牲にして平和は無い」	+5	—
		「みんな協力すればいい」	—	ファティマ+7
第12章	ね、行きましょう!	「行かない」	下記選択へ	—
		「行く」	+2	ノーマルブレイク
	あ！　ねえ、魔法ランドがイヤなら、スイーツバイキングに行きましょう！	「行かない」	+5	グッドブレイク
		「行く」	+10	ベストブレイク
第13章 戦闘会話	私たちはみんなを守るために戦うわ！	「ファーホムのことを確認する」	—	ファティマ+7
		「アルティの言うとおりだ」	+7	—
第15章 戦闘会話	一応聞いてあげる。何をしにきたの？	「父さんの仇を討ちに来た」	—	ファティマ+7
		「世界の敵を倒しに来た」	+7	—
第18章 戦闘会話	なぜいつも邪魔をする？　おとなしくしてればいいものを。	「人々を守るためだ」	下記選択へ	—
		「邪魔をしているのはそっちだ」	+7	—
	マスター・マティアスは正義だ。私はあの方についていく。	「マスターマティアスは悪だ！」	+5	—
		「正義は絶対じゃない」	—	ファティマ+7
第19章	とても忌まわしいことが起きようとしているような気がしてならないの。	「ボク達が付いてる」	下記選択へ	—
		「殿堂魔女に怖いものは無い」	+2	ノーマルブレイク
	得体の知れない恐ろしさ……	「笑い飛ばす」	+10	ベストブレイク
		「なだめる」	+5	グッドブレイク
第23章B	ねえ、ロラン。ラッシュと兄弟ゲンカはしないの？	「ケンカばかり」	下記選択へ	—
		「仲良いよ」	+2	ノーマルブレイク
	だって私のお姉ちゃん、超過保護だから、私に対しては絶対に怒らないんだもん。	「優しい姉さんだね」	+5	グッドブレイク
		「過保護は大変だね」	+10	ベストブレイク

※戦闘会話はヒロイン（ルート）を決めるためのものなので、アルティのFPが上昇しない場合はファティマのFPが上昇する。

ディア

イベント総数 7　初期FP 25

発生章	直前の会話	選択肢	結果	備考
第5章	女性のことを「魔女」と呼ぶが男性のことはなんと呼ぶ？	「ボウヤ」	+2	ノーマルブレイク
		「僧侶」	下記選択へ	—
	魔法協会第一原則を答えろ。	「魔女を深く愛すること」	+5	グッドブレイク
		「魔法を争いに使ってはいけない」	+10	ベストブレイク
第7章	腹立たしいね、まったく！	「なだめる」	+2	ノーマルブレイク
		「話題を変える」	下記選択へ	—
	へえぇ。ディア様も女性らしい所があるんですね。	「その先輩とはどうなったの？」	+5	グッドブレイク
		「自分も大ファンだ」	+10	ベストブレイク
第10章	真実を隠した判断は正しかったのか。それを思うと、な。	「ため息は良くない」	+2	ノーマルブレイク
		「他にも隠していることが？」	下記選択へ	—
	怪しい……	「カマをかける」	+10	ベストブレイク
		「問い詰める」	+5	グッドブレイク
第13章	魔法協会の沽券に関わる問題だ。リーダー的に黙ってはいられん！	「自分も協力する」	下記選択へ	—
		「肩に力が入りすぎ」	+2	ノーマルブレイク
	まあ、言うなればおやつみたいなものだな。	「お茶をいれてあげる」	+5	グッドブレイク
		「甘いものをあげる」	+10	ベストブレイク
第19章	先代の魔女達の選択は、本当に正しかったのか？	「間違いは正せばいい」	+2	ノーマルブレイク
		「考えたって答えは出ない」	下記選択へ	—
	答えを知らないリーダーに、誰が付いてくると言うのだ。	「みんなディア様が大好き」	+10	ベストブレイク
		「迷うなんてディア様らしくない」	+5	グッドブレイク
第23章A	そんなしおれた顔して。まだ女王の裏切りを気に病んでいるのか？	「もう気にしていない」	+2	ノーマルブレイク
		「気になって仕方がない」	下記選択へ	—
	その通りなんですけど、なんだか、緊張するっていうか……	「気合いを入れてほしい」	+10	ベストブレイク
		「気持ちを癒してほしい」	+5	グッドブレイク
第26章	そして私達魔女が協力すれば、なんとかなりそうな気がしてきたな。	「ディア様は気楽だ」	+2	ノーマルブレイク
		「ディア様の人柄のおかげ」	下記選択へ	—
	言っていることはだいたいあっているがな！　はっはっは！	「もっとおだててみる」	+5	グッドブレイク
		「意見を覆してみる」	+10	ベストブレイク

フィル

イベント総数 6　初期FP 30

発生章	直前の会話	選択肢	結果	備考
第6章	こんなボクを誉めてくれるなんて……うぅっ！	「気持ちはわかるよ」	下記選択へ	—
		「男なんだから強気になれよ」	+2	ノーマルブレイク
	姉さんの代わりになるかわかりませんが、ボクに任せてください！	「いれてもらう」	+10	ベストブレイク
		「気を使わなくていいのに」	+5	グッドブレイク
第9章	あんな姉さんですけど、ボク達のこと、嫌いにならないでくださいねっ！	「嫌いになんてならないよ」	下記選択へ	—
		「もう嫌いだ」	+2	ノーマルブレイク
	お師匠は人間が出来ています～！	「ポプリの良い所は？」	+10	ベストブレイク
		「フィルがいればポプリは大丈夫」	+5	グッドブレイク
第11章	もしかして、お師匠は料理が得意なんですか!?	「苦手」	+2	ノーマルブレイク
		「得意」	下記選択へ	—
	ボクなんでもやりますから！	「一緒に料理を作ろう」	+10	ベストブレイク
		「踊ってくれ」	+5	グッドブレイク
第14章	たくさん食べてくださいね！	「礼儀正しく食べる」	+2	ノーマルブレイク
		「がつがつ食べる」	下記選択へ	—
	少し冷めていたけど……	「もうひと工夫ほしかった」	+10	ベストブレイク
		「おいしかった」	+5	グッドブレイク
第15章	他にも女性の誉め方とか、女性へのアピールの仕方とかも教わりました！	「女性へのアピールの仕方を聞く」	下記選択へ	—
		「女性の誉め方を聞く」	+2	ノーマルブレイク
	ボク、キャパさんにだまされたんでしょうか	「だまされてはいないよ」	+10	ベストブレイク
		「だまされているよ」	+5	グッドブレイク
第21章	うぅ……	「なぐさめる」	+2	ノーマルブレイク
		「牢獄を説明する」	下記選択へ	—
	ボクがお師匠やみなさんを守ってみせます！	「それは頼もしい」	+10	ベストブレイク
		「フィルには無理だ」	+5	グッドブレイク

SYSTEM　ラストブレイクについて

第27章の戦闘パート終了後、FPが60以上の仲間がいるとラストブレイクが発生し、イラストが表示される特別なイベントを見ることができる。ただし、ラストブレイクが可能なのは、1回のエンディングで3人まで。それ以外の仲間のラストブレイクが見たい場合には、2周目以降のプレイをしよう。

◀FPの数値は2周目以降にも引き継ぎ、ラストブレイクを発生させやすい。

キャパ

イベント総数 5　初期FP 35

発生章	直前の会話	選択肢	結果	備考
第8章	えっ……	「果実」	下記選択へ	—
		「花」	+3	ノーマルブレイク
	プライベート情報を調べるなんて！　騎士として見過ごすわけには……！	「取り上げる」	+12	ベストブレイク
		「覗き見する」	+5	グッドブレイク
第13章	良いテーマはありませんか！	「氷影の魔女、体」	+3	ノーマルブレイク
		「氷影の魔女、輪」	下記選択へ	—
	時にロランくん、色合いはどうした方が良いと思います？	「対比になる色を配置」	+12	ベストブレイク
		「ファティマの色を前面に」	+5	グッドブレイク
第17章	マスターになったご感想をお願いします。	「楽勝だった」	下記選択へ	—
		「大変だった」	+3	ノーマルブレイク
	エンゲージすると、どんな感じがしますか？　どうなってんだアートゥ!!	「疲れる感じ」	+5	グッドブレイク
		「気持ちいい感じ」	+12	ベストブレイク
第21章	牢獄の中で、ワタシに何が出来るって言うんです！	「魔女の密着取材」	+3	ノーマルブレイク
		「キャパのアート教室」	下記選択へ	—
	さ、アート教室の始まりですよ！	「習う」	+12	ベストブレイク
		「習わない」	+5	グッドブレイク
第24章	えっ？　突然聞かれても……	「料理」	+3	ノーマルブレイク
		「戦い」	下記選択へ	—
	ああっ！　どうしたらいいんですか!?	「記憶におさめる」	+12	ベストブレイク
		「自分で自分を撮ればいい」	+5	グッドブレイク

ルナルナ

イベント総数 5　初期FP 35

発生章	直前の会話	選択肢	結果	備考
第9章	ロランは魔法の本って知ってる？	「魔道書のこと？」	+3	ノーマルブレイク
		「よく知らない」	下記選択へ	—
	お花も大好きなのよ～。	「花には興味が無い」	+5	グッドブレイク
		「どんな花が好き？」	+12	ベストブレイク
第11章	あ～！　失礼ね～！　証拠に語っちゃうわよ～？	「聞く」	下記選択へ	—
		「聞かない」	+3	ノーマルブレイク
	もしかして、ロランって勉強嫌いなのぉ？	「そんなことはない」	+5	グッドブレイク
		「あまり好きではない」	+12	ベストブレイク
第15章	あのコ、昔から無鉄砲っていうかぁ～。	「確かにディアは無鉄砲だ」	+3	ノーマルブレイク
		「禁忌魔法について教えて」	下記選択へ	—
	ロランならどんな禁忌魔法が使ってみたい～？	「どんな敵もやっつける攻撃魔法」	+12	ベストブレイク
		「どんな物も透けて見える魔法」	+5	グッドブレイク
第18章	なんと貴重なシーマント源流水まで！	「おいしいお水が飲みたい」	下記選択へ	—
		「おいしい水でいれたお茶がいい」	+3	ノーマルブレイク
	せっかくだから、ロラン、利き水に挑戦しましょ～。	「挑戦する」	+12	ベストブレイク
		「遠慮する」	+5	グッドブレイク
第23章B	あ！　はい、半分残しておいたよ～！　ロランも飲みなよ～。	「全部ルナルナにあげる」	下記選択へ	—
		「ありがたくもらう」	+3	ノーマルブレイク
	あたし本当にうれしいの～。	「マティアスの遺志だから」	+5	グッドブレイク
		「ファティマが可哀相だから」	+12	ベストブレイク

ポプリ

イベント総数 4　初期FP 35

発生章	直前の会話	選択肢	結果	備考
第14章	だってモモケガニの弱点は知ってる？　コケシビトガニは？	「適当に答えてみる」	下記選択へ	—
		「知るわけない」	+3	ノーマルブレイク
	あたしなんか5匹もいるんだから！	「いない」	+12	ベストブレイク
		「たくさんいる」	+5	グッドブレイク
第18章	契約したっていうのに、あんな余裕でいられるの？	「大人だから余裕」	+3	ノーマルブレイク
		「意識する必要ないでしょ」	下記選択へ	—
	それがイチ魔女にとってどれだけの意味があるのかわかってんの～？	「よくわからない」	+12	ベストブレイク
		「わかってる」	+5	グッドブレイク
第20章	コピンに会えれば願いごとが叶うんだよ。	「ポプリの願い事は？」	下記選択へ	—
		「どうすればコピンに会えるの？」	+3	ノーマルブレイク
	ロランは何か願いごとないの？	「魔女の幸せ」	+12	ベストブレイク
		「世界の平和」	+5	グッドブレイク
第25章	それってあたし達が魔法協会の規則に従うことと同じだよね？	「同じかも」	下記選択へ	—
		「同じじゃない」	+3	ノーマルブレイク
	負けたほうは間違っているってことになっちゃうわけ？	「勝たないと正義を証明できない」	+5	グッドブレイク
		「勝てば正義というわけではない」	+12	ベストブレイク

サティ

イベント総数 4　初期FP 40

発生章	直前の会話	選択肢	結果	備考
第17章	～♪	『スカートの中を覗いてみる』	下記選択へ	—
		『ラッパにあわせて唄う』	+3	ノーマルブレイク
	見せてあげよっか？	『見せて』	+12	ベストブレイク
		『見ない』	+5	グッドブレイク
第20章	うん。	『昔の魔法協会のことを聞く』	下記選択へ	—
		『ハウルビーストのことを聞く』	+3	ノーマルブレイク
	若い時間が長いんだよ。うらやましい？	『長生きがうらやましい』	+5	グッドブレイク
		『翼があるのがうらやましい』	+12	ベストブレイク
第23章A	マスター・ロランは大丈夫だった？	『厳しかった』	下記選択へ	—
		『へっちゃら』	+3	ノーマルブレイク
	普通の女の子は魔法も飛行もできなくて、いつも不安じゃないのかな？	『不安じゃないよ』	+12	ベストブレイク
		『みんな不安だよ』	+5	グッドブレイク
第24章	ボク、あの人と戦ってみたいな。きっとすっごく強いんだろうなあ！	『サティの方が強い』	+3	ノーマルブレイク
		『自分の方が強い』	下記選択へ	—
	だからボクは強い奴と、いくらでも出会いたいんだ。	『孤独だから？』	+12	ベストブレイク
		『戦いが好きだから？』	+5	グッドブレイク

カレン

イベント総数 2　初期FP 45

発生章	直前の会話	選択肢	結果	備考
第22章	いい?　本当に、わかってる？	『わかってるよ』	0	ノーマルブレイク
		『そういうことにしておくよ』	下記選択へ	—
	ちょっと思い出したら悔しくて汗が出て、目に入っただけなんだからね！	『励ます』	+15	ベストブレイク
		『慰める』	+10	グッドブレイク
第26章	そう思わない？	『お父さんはどんな人？』	下記選択へ	—
		『一緒に仇を討とう』	0	ノーマルブレイク
	ちょ、ちょっと見ないでよ！	『誰だって辛い時はあるよ』	+15	ベストブレイク
		『カレンが泣くのはめずらしい』	+10	グッドブレイク

ジョジィ

イベント総数 2　初期FP 45

発生章	直前の会話	選択肢	結果	備考
第22章	そんなことといってもこんな牢獄の中じゃ……	『ねこじゃらしを取り出す』	0	ノーマルブレイク
		『魚の骨を取り出す』	下記選択へ	—
	食材に無駄を出してはダメなのニャ！	『ファティマのことは？』	+15	ベストブレイク
		『言うことを聞く』	+10	グッドブレイク
第25章	ジョジィ、眠そうだなぁ。	『様子を見る』	0	ノーマルブレイク
		『ねこじゃらしを取り出す』	下記選択へ	—
	マスター、買ってくれニャ！	『買ってあげる』	+15	ベストブレイク
		『鞄で爪とげば？』	+10	グッドブレイク

ファティマ

イベント総数 9　初期FP 45

発生章	直前の会話	選択肢	結果	備考
第21章	お前達は下がっていろ。マスターの仇をとるのは私だ！	『ボクが見届ける』	0	—
		『今は協力しよう！』	下記選択へ	—
	お前達と馴れ合うなんて、冗談じゃない。	『ボクのお願いだ』	0	—
		『マスターの遺志だ』	下記選択へ	—
	その私がなぜ一緒に戦えると言うんだ？	『ファティマは仲間だ』	0	—
		『目的は一緒だ』	0	—
第24章	邪魔だと思えば殺す。……覚えておけ。	『好きにすれば』	下記選択へ	—
		『仲良くしよう』	0	ノーマルブレイク
	なぜ敵だったのに、そんなに簡単にお前は心を許している？	『仲間だから』	+15	ベストブレイク
		『好きだから』	+10	グッドブレイク
第26章	ああ。わかっているさ。	『ボクに付いてこい』	0	ノーマルブレイク
		『頼りにしている』	下記選択へ	—
	ファティマ……	『謝る』	+15	ベストブレイク
		『叱る』	+10	グッドブレイク

※第3章、第8章、第11章、第13章、第15章、第18章の戦闘会話の内容と選択肢、上昇するFPの値については、アルティページにてまとめて紹介している（→P.213）。第21章は戦闘前に発生する特殊な会話。

温泉会話リプレイ

温泉バトルで汗をかいたら、仲間たちともに温泉でリフレッシュ！　印象的なセリフから温泉会話の内容を紹介しよう。

一緒に入浴できる相手は15人

温泉バトルをプレイすることで楽しめる温泉会話では、アリスとテレスを除く仲間たちとプライベートなやりとりができる。ただし、温泉会話を発生させるには、第23章以降にカルサード地方のヘミール幽水遺跡へ。そこで情報収集を2回行わなければいけない。また、温泉バトルにともに出撃し、勝利を重ねることで、はじめて水着キャラクターと入浴できるのだ。

ラッシュ

1 『戦いの後の温泉は最高だな』

戦いの傷が癒されるようだと語るラッシュに同意するロラン。リラックス気分をたっぷり味わおう。

2 『しかし、水着で温泉に入るって言うのは違和感があるな。邪道だよ』

水着で温泉に入ることに疑問を覚えたラッシュは、自分だけでなく、ロランの水着も脱がそうとする。

3 『傷の数だけ強くなる。オヤジ、いつもそう言ってた』

兄弟で背中を流しあいながら、「傷の数だけ強くなる」という亡き父スタンの言葉を思い起こす。

リーナ

1 『のんびりしすぎて、大事な使命を忘れちゃダメだよ』

のんびりした気分にひたり、戦うのがイヤになってくるというロランに注意する真面目なリーナ。

2 『あんまり、こっち見ないでね』

水着姿を恥ずかしがるリーナに、ロランは戦争前にみんなで行った、海水浴の思い出を語りかける。

3 『いっぱい汗をかいて、ダイエットしなきゃ』

あと3キロはやせたいとダイエットを口にするリーナは、否定するロランに太ももを見せて……。

アルティ

1 『私の家の近くにもね、温泉場があるんだよ』

自宅近くの温泉場に出没するサルの話を聞かせるアルティに、兄とサルの混浴を想像するロラン。

2 『ねえ、ロラン。この水着どう思う?』

肌が衰える前にもっと大胆な水着を着たいというアルティ。だが、女心のわからないロランは……。

3 『あのね、火の魔女にとって温泉はものすごく重要な場所なのよ』

火の魔女にとって温泉がいかに大切かを語ったアルティは、調子に乗って勝手に湯加減を調整する。

ディア

1 『少年。温泉にはデトックス効果があるのは知っているか?』

湯につかりながら、温泉の効果について語り出すディアだったが、ロランの反論に素直に感心する。

2 『何を隠してる?　正直に言わないと、魔法でお仕置きするよ?』

「マジョ通」で見たバストの情報が気になって仕方がないロランに、堂々とサイズを告げるディア。

3 『よし、この戦いが終わったら魔法学園温泉プロジェクトを実行に移そう！』

魔法学園にも温泉を設置しようというディアの思いつきから、温泉プロジェクトがはじまる!?

フィル

1 『そうだ、お師匠。あとで背中を流しますよ』
背中を流すのは慣れているという話から、フィルが毎日姉の背中を流していることに驚くロラン。

2 『ボクも鍛えたらお師匠みたいな体になれますか?』
ロランのたくましい体を見て、改めて尊敬しなおしたフィルは、肉体改造に取り組む決意をする。

3 『ごめんなさい、お師匠。ボク、打たせ湯はパスします』
打たせ湯に行こうと誘うロランに、イマイチな反応をするフィル。どうやらトラウマがあるらしい。

キャパ

1 『マスターの権限で魔女様たちに命令してくれませんか?』
魔女の撮影会を開くようロランに頼むキャパ。しかし断られたため、魔女たちに直接頼みに向かう。

2 『もっと自分に正直になりなさい。それが芸術家への第1歩ですよ!』
魔女の水着姿を目にし、興奮が隠せない様子のキャパに、のんびりしたかったロランはウンザリ。

3 『マジョ通編集長として、このチャンスを逃すことは、万死に値する罪です!』
自分の辞書に自重とか規制という言葉はないというキャパは、魔女たちのいる脱衣所に突撃を!

ルナルナ

1 『温泉はいいよねぇ～　とろけちゃうよねぇ～』
入浴時間わずか5分でのぼせてしまったルナルナは、ロランにおいしい水の差し入れをせがむ。

2 『どうしたの、ロラン。真っ赤な顔してえ。のぼせちゃったの～?』
前回の反省をふまえて、ぬるめの湯に入るふたり。だが、今度はロランが別の意味でのぼせてしまう。

3 『温泉水には、いろんなミネラルが溶け込んでいるから、飲むと健康になるの～』
温泉水を飲むと体にいいというルナルナの言葉を聞いたロランは、すぐに飲もうとするのだが……。

ポプリ

1 『あ～しみるぅ～　極楽だわぁ～』
おっさんくさい発言を連発し、ロランにからかわれてしまったポプリは、すぐさま反撃を開始する。

2 『夢にまで見たコビンと出会えたのにどうして戦わなきゃならないのよ!』
夢にまで見たコビンと出会えたのに、戦わなければならない現実を前に落ち込んでしまうポプリ。

3 『温泉は最高だけど、なんだかコンプレックスを感じちゃうなぁ……』
ディアたちの水着姿を目にし、浮かない様子のポプリをフォローするも、口をすべらすロラン。

サティ

1 『ボク、今までずーっと雪山に引きこもってたから、温泉なんて、ひさしぶりだよ』
キミのことを考えると夜も眠れない、というサティに思わずドキッとしてしまうロランだが……。

2 『ねえ、ロラン。ボクの水着姿、どう?』
何十年ぶりかの水着姿に違和感を覚えるサティは、ロランを追い出して、裸で入浴しようと考える。

3 『羽根は水をはじくのに髪の毛は水をはじかないなんてさ!』
翼の者なりの悩みについて語るサティ。同情したロランは、大変だという羽根洗いを手伝うことに。

カレン

1 『私の家にあった大浴場に比べたら犬小屋みたいなものよ』
温泉に入ったカレンは以前住んでいた立派な屋敷を思い出し、再び屋敷に住んでみせると決意する。

2 『スポーツは得意よ。逃げ足の速さには自信あるし』
スポーツは得意だが1メートルも泳げないというカレンは、ロランに魔法で何とかするように要求。

3 『女の子が困っていたら助けてあげるのが男としてのマナーでしょ?』
マッサージしろと迫るカレンに逆らえないロランだが、そのあと逆にマッサージされ機嫌をなおす。

ジョジィ

1 『お風呂から上がったらオイラをマッサージするニャ』
温泉に入るネコをはじめて目にしたというロランに、ジョジィはフロ上がりのマッサージを求める。

2 『人間のハートをわしづかみにするジョジィ様のキュートなプカプカポーズ!』
4000年間使い続けてきたというかわいいポーズで、ロランのハートをわしづかみにするジョジィ。

3 『ほんとにロランは無知すぎるニャ。もっとしっかりするニャ!』
ロランは疑問に思っていたジョジィの性別を尋ねるが、ウソを見抜けず無知呼ばわりされてしまう。

ファティマ

1 『こうしてお湯につかっていると心からリラックスできる』
温泉に入るのははじめてかもというファティマ。人目を避けて生きてきた彼女の苦労がしのばれる。

2 『どうして水着なんだ。恥ずかしいじゃないか……』
温泉が気持ちいいものだと実感するファティマだが、水着姿でいることに恥ずかしさを覚える。

3 『たとえ私ひとりでも、マスター・マティアスのめざした目的は達成する』
仲よく肩を並べて温泉につかる様子をマティアスがどう思っているかと考えるロランとファティマ。

アヤノ

1 『4000年以上生きているけど温泉だけは何度入っても飽きないもの』
4000年以上生きていても温泉だけは飽きないというアヤノ。新居選びも温泉が決め手になるとか。

2 『イ、イモリは嫌い!　早くどこかに追い払って!』
入浴中にサルを見かけてなごむふたりだったが、アヤノの苦手なイモリが現れてパニック状態に!

3 『目玉占いであなたの将来を占って差し上げてよ』
自らを占いのエキスパートだというアヤノは、目玉占いで、ロランの将来を占ってくれるという。

ガストン

1 『よし、気分がいいので我が騎士団に代々伝わる踊りを伝授してやろう!』
温泉にうるさいというガストンだが、いい湯で気分がよくなり、騎士団に伝わるバッサリ節を披露。

2 『自分の限界を超える努力をしなくてはいつまでたっても成長せんぞ!』
ロランの肉体を見て、鍛え方が足りないとお説教。団長命令でガストン・ブートキャンプを課される。

3 『こうして男同士でフロに入っていると若い頃を思い出すわい』
ロランとの入浴中に、訓練生時代の自分とスタンのことを思い出し、彼に語り聞かせるガストン。

リヒテル

1 『浴槽いっぱいにバラの花びらを散りばめてバラの香りに包まれて入浴したいですね』
温泉の匂いが苦手だというリヒテルは、バラの花びらを散りばめて入浴したいとロランにいう。

2 『キミは私のように、しなやかな肉体を追求すべきだと思いますよ』
ジロジロと体を見てくるロランに、しなやかな肉体を作るべきだとアドバイスを送るリヒテル。

3 『騎士として、守るべき美しきものを目にしたとして何の問題もあるまい!』
この温泉は混浴だから楽しいというロランの言葉にリヒテルは同意しかけるも、あわてて否定する。

コピン星屑劇場 その2

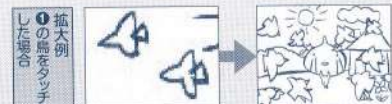
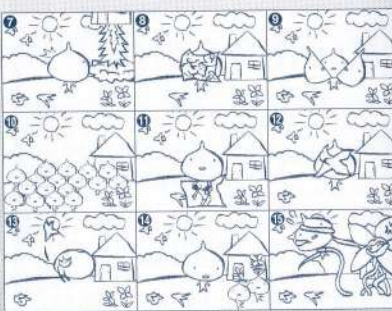
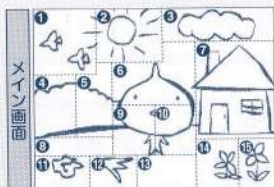
RATEで追加される物語も

ご主人様のヴァネッサと再会してからも、気ままな日常を送るコピン。ちなみに、エンディングまでに見られる「コピン星屑(ほしくず)劇場」は24種類だが、RATE（→P.46）によって新たに3つのおまけの物語が追加される。条件は難しいが、ぜひ最後まで見てみよう。

★星屑劇場ストーリー紹介　第21章～おまけ

章	画像	内容
第21章		ご主人様のヴァネッサと再会。こっぴどくなぐられるも、深い愛を感じるコピンだった。
第22章		はぐれコピンのお悩み相談室、その2。相談には答えるものの、やる気は出ない様子。
第23章		第18章で海に流された仲間が釣り上げられた。仲間は体がふやけて8頭身に。
第24章		女王やバルバといったさまざまな人々に悩まされるロランを、コピンが応援する。
第25章		仲間を誘い、雨どいで遊ぶコピン。しかし仲間は出口に詰まってしまった。
第26章		目が覚めて自分が消えていたらと不安がるコピン。笑って生きよう、と眠りにつく。
RATE80%		ヴァネッサがいない間に太ってしまったコピンは、運動しようと心に決める。
RATE90%		究極のモンスターをめざすコピンだが、今日もヴァネッサにお茶をいれる。
RATE100%		正座で反省会を行うコピンたち。足がしびれても我慢、と意気込みを見せる。

タッチで画面が変化！

「コピン星屑劇場」の画像は、右図のメイン画面の各ブロックにタッチすると15種類に変わる。たとえば、下図のように飛んでいる鳥にタッチすると、コピンが鳥に襲われるのだ。右の図を参考に、すべて試してみよう。

●タッチで見られる画像一覧

あのキャラクターたちの誕生秘話が！

スタッフインタビュー

『ルミナスアーク2 ウィル』のメインスタッフ3名が、作品に込めた思いやここだけの秘話を語る。キャラクターのラフイラストも満載！

●シリーズプロデューサー

水谷 英之

株式会社マーベラスエンターテイメントの執行役員。本シリーズのプロデューサーを務める。

Hideyuki Mizutani

●プロデューサー

中野 魅

株式会社マーベラスエンターテイメントのプロデューサー。本作の制作を統括する。

Hikaru Nakano

●キャラクターデザイン

柴乃 櫂人

イラストレーター。前作『ルミナスアーク』から引き続き、キャラクターデザインを担当。

Kaito Shibano

もっと面白いものを——本作への意気込み

——本作『ルミナスアーク2 ウィル』の企画が立ち上がったのは、いつ頃だったのでしょうか？

水谷：前作『ルミナスアーク』の開発が終わるか終わらないかのあたりです。前作から盛り込みたいと思っていた要素のなかで、どうしても入れられなかったものがたくさんありまして。それをふまえて、次回作はこういうシステムにしていけばもっと面白くなるんじゃないかとか、こんな要素が必要だろうとか、そういう気持ちが2作目を立ち上げたいという気持ちにつながったと思います。

——本作から新しく登場した「エンゲージリンクシステム」は、企画当初はもっと違う形だったそうですが……。

中野：当初はもっとストイックなシステムでした。ある魔女と契約したら、特定のステータスが上がるというように、もっと戦闘に関連した要素だったんです。でも、それだとエンゲージという言葉のイメージとあっていないという意見が出て、だんだん現在の形になりました。じつは演出も、さらに花びらがバーッと舞うように、もっと派手なビジュアルにしたかったんですけどね(笑)。

キャラクター制作秘話 ファティマが最初に決定

——前作に引き続き、柴乃さんがキャラクターデザインを担当していますが、柴乃さんにお願いすることになった経緯を教え

特選ラフイラスト大公開

アルティのデザイン案その1。三つ編みと胸元のリボンがかわいらしさを演出。

アルティのデザイン案その2。服装や髪形のほか、精霊まで細かくデザインされている。

てください。
水谷：柴乃さんのイラストをはじめて拝見したときに、色っぽさと清潔感がバランスよく表現されていて、とても品のある絵だと感じたんです。このイラストなら『ルミナスアーク』の世界観とうまく融合するんじゃないかと思い、お願いしました。今では、柴乃さんあってこその『ルミナスアーク』シリーズだと思っています。
——本作のキャラクターのなかで、一番最初にデザインが決定したのは誰ですか？
柴乃：迷いなく描けたのはファティマですね。キャラクターのコンセプトを話しあう前に、今回はダブルヒロインにしようということが決定していたんです。メインヒロインのひとり、アルティをかわいい少女というイメージに決めた段階で、もう一方のヒロインは派手でグラマラスな、正反対のキャラクターにしようと考えていました。
中野：逆にアルティは、正統派であるがゆえに、どこに落ち着けるべきか悩みましたね。物語を組み上げていきながら徐々に固まっていった感じです。「アルティって火の魔女だし、なんとなくフェニックスっぽいね」という声をきっかけに、ようやくイメージカラーや衣装のコンセプトが見えてきました。

ファティマのデザイン案。前髪や服装などが細かく修正されているが、ほぼに現在と近い形だ。

——ファンから広く愛されているコピンたちは、どういう風に生まれたのでしょうか？
中野：前作『ルミナスアーク』を制作するなかで、マスコットキャラクターを作ろうという話があがったのがきっかけですね。
水谷：特定の存在をマスコットキャラクターとして定着させるのは本当に難しいことですが、柴乃さんはとてもいい形でクリアしてくれたなと思います。
中野：コピンを生み出すのは大変だったんじゃないですか、柴乃さん？
柴乃：いやー、時間的にはそれほどかかってないです。最初は普通の動物っぽいキャラクターとか、かわいらしいキャラクターとか、いろいろ考えていたんですよ。でも、どうにもうまくできず、最後に思いつくまま描いたものを提出したら、みごと採用になりました（笑）。
水谷：当初はここまでいじられキャラになる予定じゃなかったんですよ（笑）。魔女に仕えるものなのでしかたない部分もあるんですけど、結果として女性にいじめられるのが似合うキャラクターになってしまいました。
中野：僕としては、本作でコピンがあまり活躍しなかったのが残念でした。今回は比較的レアな生き物という扱いなんですよ。前作でのヴァネッサとコピンみたいな、わかりやすい関係をぜひ描きたかったですね。

カレンのデザイン案。髪形や服装、帽子の有無など異なる部分が多い。手にしたナイフが盗賊らしい。

柴乃：でも、フィールドマップには、どこかしらに出てきますよね。探せば必ずいるんです、コピンが。
水谷：あれはかわいいよね。
柴乃：それに、前作にはいなかった光と闇のコピンも登場しますね。そのうちの闇のコピン、通称「ヤコピン」は、いつもひざを抱えていて（笑）、すごくダークなキャラクターなんです。コピン劇場でもそのダークさをかなり発揮していて、描くのも見るのもすごく楽しかったです。

温泉会話の裏話 男性キャラクターが……

——温泉バトル後のお楽しみとして見られる、各キャラクターの水着はどのように決めていったのでしょうか？
水谷：水着のデザインは、柴乃さん以外の方にお願いしました。水着を着たキャラクターたちを見て、どう思いました？

ロランのデザイン案。全体の雰囲気はほぼ変わらないが、剣は足に装着したホルスターに収納。

柴乃：ふだんから肌を露出しているキャラクターの反応が楽しかったですね。水着を着ることで、むしろ露出度は低くなっているような気がするのに、今さら恥ずかしがることもないのでは？　と思ってみたり（笑）。それと、男性キャラクターは水着にはならないだろうと勝手に思っていたので、彼らが海パンやふんどし姿で登場してきたときは驚きました（笑）。
中野：水着といえば……水着姿で会話するシーンでは、男性キャラクターが裸のように見えるんですよね。「どうすれば裸に見えなくなるんだろう？　海パンをもっと上にずらすべきでは？」と話しあったり、いろいろ苦労はしました（笑）。
水谷：こちらとしては、まったくそんな意図はなかったんですけどね。頭身を上げたらあんな感じになっちゃったというか……計算外でした（笑）。
——ところで、物語を通して見るなかで、流ちょうに言葉を操るバルバの存在が気になったのですが……。
水谷：これは裏設定になってしまいますが、バルバは次の世代を担うべく、アルタナ界のエリシアが直接産み落とした子だから、あれほど高い知能を持っているのです。バルバがレンドルに化けていたという場面があるかと思いますが、そもそもレンドルはバルバの仮の姿。人間になりすまし、攻めいる機会をうかがっていたというわけです。

プレイヤーに贈るメッセージ！

——ファンにとって気になるところですが、次回作の企画はすでに動き出しているのでしょうか？
水谷：シリーズとして、ぜひ続けていきたいという思いはありますが、それはまた話せる段階になってからで……（笑）。ただ、また柴乃さんと組んで何かできたらいいなとは思いますね。
——柴乃さんのなかで、次回作に登場させたいキャラクターのイメージはありますか？
柴乃：女性騎士というか、剣で戦う女性キャラクターを登場させたいですね。『ルミナスアーク』シリーズで描かれる女性は、おもに魔女なので、次回作は何か違うタイプの女性を登場させてみたいという思いはあります。
——最後に、ファンの方々へメッセージをお願いします。
柴乃：すでにクリアした方もそうでない方も、今回話した制作秘話やラフイラストをあらためてご覧いただいたうえで、もう一度ゲームをプレイしてもらえるとうれしいです。
中野：『ルミナスアーク』シリーズは、きっとみなさまに楽しんでいただけていると信じています。やっぱりこのシリーズにおける一番の特徴は、キャラクターたちの個性だと思っています。ぜひ自分の好きなキャラクターを見つけていただいて、そのキャラクターを愛してあげてください。
水谷：『ルミナスアーク』シリーズは、プレイしてくださった方の想像の余地を残すよう心がけて制作しています。ですので、本編のストーリーを楽しんでいただきつつ、想像を働かせて自分だけの物語にしてもらえるとありがたいですね。そんな、みなさまだけの世界を広げるお手伝いをするため、いろいろなところで『ルミナスアーク』シリーズを展開していきたいと思っていますので、楽しみにお待ちいただければと思います。

柴乃さんのイラストを見ながら、開発当時のエピソードや、今後の展開を話してくれた。

ルミナスアーク2 ウィル 究極ブック

発行日　2008年8月25日　初版発行

●企画・編集　STUDIO-M&コーエー出版部
●本文執筆　木野友一／石黒健太／大谷友弥／田迎智樹／堀池仁美／玉野恵里子（STUDIO-M）
●編集協力　柴原みちる／林賢吾／後畑法志
●カバーデザイン　CUE FACTORY
●本文デザイン&DTP　YUMEX
●カバーイラスト　柴乃櫂人
●制作協力　株式会社マーベラスエンターテイメント
株式会社イメージエポック
●SPECIAL THANKS　水谷英之・中野魁・高島寿洋・東野猛郎
（株式会社マーベラスエンターテイメント）
柴乃櫂人

●発行者　襟川陽一
●発行所　株式会社 光栄
〒223-8503　横浜市港北区箕輪町1-18-12
電話　045-561-8181
●印刷・製本　三松堂印刷株式会社

●定価はカバーに表示してあります。
●乱丁、落丁はお取り替えいたします。上記・弊社ユーザーサポートまで、お問い合わせください。

●本書の内容などについての電話でのお問い合わせはご遠慮ください。
●本書の内容についてのお問い合わせは、商品名を明記のうえ、手紙もしくはEメール（publish@koei.co.jp）にてお願いいたします。なお、返答に1週間ほどお時間をいただく場合がございますことを、あらかじめご了承ください。
●本書のサポート範囲は日本国内に限定させていただきます。
●コーエーの商品カタログはGAMECITY（http://www.gamecity.ne.jp/）にてご覧いただけます。ぜひご利用ください。

ISBN978-4-7758-0693-7